U

el hijo de Urich

Carlos Giménez

#9 • marzo 1998 • 395 ptas • camaleón ediciones

suscríbete a rAu

• vete al infierno

Si te suscribes a rAu por no uno, ni dos, ni tres, ni cuatro, sino por **cinco** *numeros lo recibirás cada trimestre (más o menos) en tu casa junto a variopintos e inútiles regalos de los autores.*

Solo tienes que enviar un giro postal (incluyendo una fotocopia del resguardo) al **Apartado de Correos 5300 (08080) de Barcelona** *o un talón a nombre de Nacho Antolín Planas por valor de* **1000 ptas.***

Debes incluir una nota en la que se especifiquen tus datos de importancia (nombre, dirección, teléfono y volumen pectoral) con el máximo posible de claridad. Piensa por ti mismo: suscríbete a rAu.

***Gastos de envío incluídos. Atención: El precio de rAu será de 195 ptas. a partir del número 9.**

Diseño: Marc piñol. Ilustración: Artur Diaz. ©1997 Producciones Peligrosas

U, EL HIJO DE URICH #9
marzo 1998

EDITA
Camaleón Ediciones

DIRECCIÓN
Santiago García y David Muñoz

REDACCIÓN
Luis Bustos, Eduardo García Sánchez, José María Méndez, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras y Enrique Vela

COLABORADORES
José Luis Ágreda, Trajano Bermúdez, Sergio Bleda, Enrique Bonet, Edén, Miguel Fernández Soto, Manel Fontdevila, Pepe Gálvez y Ray Mescallado.

DISEÑO Y MAQUETA
Luis Bustos y José María Méndez

PORTADA
Carlos Giménez visto por Carlos Giménez. Color y diseño de Luis Bustos.

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores

FOTOLITOS
Dados Grup 2, S. L.

IMPRESIÓN
Aleu S. A.

DEPÓSITO LEGAL
B-25902-1997

CONTACTOS
U, el Hijo de Urich
c/Embajadores 62, 5º - 5
28012 Madrid
urich@sendanet.es
santiago@interlink.es

PEDIDOS NÚMEROS ATRASADOS
El Boletín
Carlos González Fernández
Cerdeña 112, 3º 4ª
08018 Barcelona
CAMALEÓN
Camaleón Ediciones
c/Vent 41, Bº
08031 Barcelona
camaleon@lix.intercom.es

sumario

4 NEWS
Dude se lanza a la aventura de editar * *Nosotros somos los muertos* se traslada a Camaleón * Reflexiones sobre lo que enseñó el Salón de Angulema * Iranzo: hemos perdido a otro clásico * Danas celebra aniversario y reparte premios

14 EL PRIMO AMERICANO
Mescallado ve la luz gracias al Sol Naciente

16 EL CHIVATO
El *Stray Bullets* de David Lapham no debería pasar desapercibido en España. José María Méndez nos explica por qué.

20 CARLOS GIMÉNEZ
Probablemente, el más grande autor de historietas de España. Giménez ha pasado por los talleres donde se teje el entramado de la industria y se ha aventurado en terrenos que muchos "artistas" ni siquiera se atreven a reconocer que existen. Hombre de opiniones tan poderosas como sus mismas páginas, Carlos Giménez conversó durante horas con David Muñoz y Antonio Trashorras para documentarnos no sólo su trayectoria, sino también su personalidad y su filosofía. Aquí está: todo o casi todo.

64 TIERRA DE GIGANTES
Reactivamos esta sección para rendir el más que merecido tributo a uno de los puntales de Bruguera recientemente desaparecidos. Miguel Fernández recuerda a Martz-Schmidt.

70 ARE YOU TALKIN' TO ME?
Nuestros lectores nos mandan ramos de flores y paquetes-bomba a partes iguales. Nos dais de todo en esta sección.

75 RESEÑAS
Azoth * La ciudad de cristal * Hergé * Locas * Luchadoras de leyenda * Minimum Wage * Mutts * New Gods/Silver Surfer * Perros y pistolas * Pin up * Roco Vargas * Simpson Comics

98 TIRAS
En la página 98, que se dice pronto

#9

Dude Comics arranca con Bone

Una nueva editorial entrará a competir en el mercado del cómic español a partir de abril de 1998. Su nombre es Dude Comics y su lanzamiento emblemático *Bone*, la alabada serie independiente de Jeff Smith que ha cosechado un gran éxito de crítica en Estados Unidos. Tras *Bone*, llegarán títulos firmados por Roy Thomas, Xavi Marturet, Paco Díaz, Jesús Merino e Isaac del Rivero, entre otros.

Dude Comics, con sede en Asturias, surge como una alternativa al centro de gravedad histórico del tebeo comercial español, Barcelona. Dude ha sido fundada por dos socios que desde hace tiempo animaban el fértil panorama de actividades viñeteras en el Principado, Jorge Iván Argiz, coordinador del fanzine *Dentro de la Viñeta* e integrante de la organización de las Jornadas de Cómic de Avilés, y Andrea Parissi, editor de la revista de crítica *Sbrindolín*. El proyecto de alumbrar una editorial profesional prendió hace un año, aunque la idea maduró lentamente "*hasta el último verano* -explica Parissi- *cuando de verdad nos decidimos en serio y comenzamos a hacer contactos con una propuesta medianamente convincente... y aparentemente factible. La constitución de la empresa tuvo lugar en diciembre del 97.*"

BONE

Desde entonces, la labor de planificación de Dude ha sido intensa, preparando un grupo de lanzamientos no sólo nutrido, sino avalado por nombres más que conocidos para el aficionado medio. El primero, *Bone*, que está previsto para abril de 1998, tiene un significado especial: "*Necesitábamos una serie que hiciera que la gente nos viera como algo profesional* -puntualiza Parissi- *que llamara la atención de los aficionados, que además fuera conocida y reclamada y que tuviera un halo de calidad y de, por qué no, de independencia por oposición a Marvel-Forum. Bone tenía todos los puntos.*"

En efecto, la obra de Jeff Smith venía siendo una de las más solicitadas por los aficionados al comic book americano de nuestro país, por lo que no deja de sorprender la ágil maniobra de esta recién nacida editorial que se la ha "pisado" a candidatos aparentemente más previsibles como Planeta-DeAgostini o Norma, especializados en esta clase de productos. Claro que, tal y como lo cuenta Parissi, tampoco han necesitado ninguna hábil estrategia para conseguir su objetivo: "*Cogimos el teléfono y llamamos a Cartoon Books* -editor americano de *Bone*- *así de fácil. El primer contacto lo hicimos alrededor de mayo-junio del 97.*"

Bone es una serie creada por Jeff Smith en 1992, que se autopublica él mismo bajo el sello Cartoon Books, aunque durante un breve período se integró dentro de Image. De trazo limpio y amable, *Bone* relata aventuras de corte fantástico en un mundo con resonancias del Señor de los Anillos donde se suceden peripecias y se mueven personajes influidos por las míticas aventuras de patos que Carl Barks dibujó para Disney [*para más información, véase Bone, de Vicente García, en Dolmen nº 21, diciembre 1997*]. Las ventas de *Bone* en Estados Unidos, que han llegado en su mejor momento a los 40.000 ejemplares por número, rondan ahora la franja de los 25.000 [*datos de The Comics Journal nº 197, julio 1997*]. Dude lanzará *Bone* en formato comic book al precio de 250 pesetas, con 24 páginas a blanco y negro de periodicidad mensual.

Anthem

ROY THOMAS

Pero en *Bone* no se acaba la oferta internacional de Dude, que se amplía con varias colecciones escritas ni más ni menos que por Roy Thomas (1941), mítico profesional del comic book americano. Thomas reemplazó a Stan Lee como editor jefe de Marvel, y escribió títulos clásicos de la Casa de las Ideas como *Spider-Man*, *The Avengers*, *Hulk* o *X-Men*, aunque es más recordado por haber sido el guionista más estrechamente ligado a las adaptaciones historietísticas de Conan, el héroe de espada y brujería creado para la literatura por Robert E. Howard. Las aventu-

Trop

ras del cimmerio escritas por Thomas incluyen multitud de episodios dibujados por Barry Smith y John Buscema en *Conan the Barbarian* y *Savage Sword of Conan*. Además, Thomas también ha trabajado para DC, Topps y otras.

En Dude, Thomas se encargará de varios títulos. *Anthem* aparecerá en mayo. Se trata de una serie de superhéroes ambientada en la II Guerra Mundial y protagonizada, según Parissi "*por personajes clásicos estadounidenses rediseñados por Jesús Merino* [Aníbal Gris], *que se ocupará, por deseo expreso de Roy Thomas, del número uno.*" El apartado artístico de esta colección irá recayendo en diversos dibujantes. Para más adelante, Thomas tiene preparados otros dos proyectos: *Carmilla, reina de los vampiros*, dibujada por Isaac del Rivero, y *La Guerra del Anillo*, una serie de fantasía que dibujarán varios autores españoles.

CRIATURAS

También en el Saló, y acompañando a *Anthem*, Dude pondrá a la venta *Criaturas*, de Xavi Marturet y Paco Díaz. Aunque con menos curriculum que Thomas, como es lógico, Marturet, que tiene amplia experiencia como traductor y colaborador literario de Planeta-DeAgostini, ha alcanzado el éxito como guionista durante el último año gracias precisamente a los episodios de Conan que ha escrito para el Marvel Italia, y que en España aparecen dentro de *La Espada Salvaje de Conan*. Los dibujos de Paco Díaz, por su parte, se han visto recientemente en títulos de editoriales americanas como Acclaim. Ambos han colaborado juntos en títulos como *Lulu Girls* (*Kiss Comix*) o *Euroforce* (Marvel Italia), y entre sus proyectos se incluye *Night Dreams*, una serie para el editor americano SQP. Marturet y Díaz están integrados en el Kokomos Studio, junto a Rafa López, Javi García, Eduardo Alpuente, Tomás Morón y Roger Bonet. *Criaturas* estará protagonizada por tres jóvenes muy dispares "*que deberán enfrentarse a circunstancias que los harán cambiar definitivamente*", según explica Paco Díaz, quien añade: "*Vamos a tratar de revisar los mitos clásicos del terror y darles una perspectiva actual, más cercana a la literatura de Clive Barker o King. Resumiendo el concepto, relectura de las figuras clásicas del terror a partir de un grupo de teenagers circunscritos en un ambiente lleno de situaciones relacionadas con lo fantástico y lo paranormal, en una mezcla de acción, drama y comedia.*" Díaz está convencido de que Dude es una empresa en la que merece la pena embarcarse: "*Se trata de un proyecto editorial serio y ambicioso que pretende mimar a los autores, una baza a su favor. Creemos que va a tratarse de un revulsivo serio para el panorama actual. Se trata de crear productos con sumo cuidado e ilusión.*"

Tanto *Criaturas* como las colecciones escritas por Thomas aparecerán en el mismo formato de *Bone*.

DUDE CÉLULA

En paralelo a esta línea, otra nueva arrancará igualmente en el Saló. Bajo el epígrafe de Dude Célula, sin periodicidad fija aunque con intención de presentar actividad todos los meses, este proyecto cambiará de formato para mantener el blanco y negro pero rebajar el número de páginas hasta 16 y menguar el tamaño de cada una hasta 17X24 centímetros. Entre los títulos que se anuncian para la línea Célula están: *Rafalito Matador* de Pablo Velarde, *Trop* de Germán García, *R-Boy y Pitiflor* de Enric Rebollo y *Groupi* de Javier Rodríguez y Boni Pérez. Otros nombres que se podrán encontrar en Célula serán los de Víctor Barba, Rafa Garrés, Juan Carlos Cereza, Ángel Unzueta, Rafael Fonteriz o Jesús Saiz. Como se puede observar, abundan las caras conocidas de jóvenes profesionales que están intentando consolidarse y que en muchos casos cuentan con un historial en Camaleón y en la Línea Laberinto de Planeta-DeAgostini. Parissi resume así la clase de material español que buscarán publicar: "*Lo que nos guste y lo que venda... siempre y cuando a la larga no perjudique la imagen de la editorial.*"

A LA CONQUISTA DEL QUIOSCO

Con estos dos formatos se agota la diversidad de presentaciones que por ahora ensayará Dude, aunque Parissi adelanta que podremos ver algo distinto en "*un libro sobre Steve Rude (ilustraciones, bocetos, entrevistas, etc) con el que ya se ha llegado a un acuerdo (sí, claro, en las Jornadas de Avilés) y que tendrá una parte en color. Eso sí, tardará aún bastante tiempo en ver la luz.*" Dude Comics arrancará con una tirada de 8.000 ejemplares por título, mientras que Dude Célula se quedará en los 3.000. Son cifras ambiciosas, que se justifican porque la primera línea tendrá difusión nacional a través de quioscos. Célula se reserva para el circuito de librerías especializadas. Además, añade Parissi, Dude cuenta con "*un agente en Estados Unidos que se ocupará de que las ediciones en inglés entren en Previews* [catálogo de pedidos que manejan las tiendas americanas] *y se distribuyan en Estados Unidos*", iniciando así la práctica, insólita entre nuestros editores, de traducir al inglés y exportar a nuestro gran suministrador de producto extranjero nuestros propios artículos. En cuanto al hueco que esperan llenar en el panorama actual, Parissi afirma que "*Por lo pronto el de los aficionados que solicitaban Bone, claro, y el de todos aquellos que sepan apreciar el esfuerzo y el riesgo que ha supuesto esta iniciativa. Si además conseguimos interesar a lectores fuera del círculo de aficionados, algo bueno habremos conseguido.*" Para una editorial recién nacida no es fácil saber con qué clase de público se va a encontrar, pero al menos su portavoz promete que "*Intentaremos estar muy, muy cerca de los lectores.*"

Santiago García

Bone

Camaleón publicará Nosotros Somos Los Muertos

La revista *Nosotros somos los muertos*, que hasta ahora venía siendo editada por Monograma, se incorporará al catálogo de Camaleón Ediciones con su número 5, con fecha de salida prevista para marzo de 1998. Con este acuerdo, la revista no sólo se asegura su continuidad, sino que se plantea una serie de proyectos paralelos con los que soñaban Max y Pere Joan, sus rectores. Camaleón, por su parte, incorpora una cabecera de prestigio a su oferta editorial, cada vez más amplia y variopinta.

Nosotros somos los muertos inició su andadura en 1995, bajo la dirección de Max (*Peter Pank*) y con la "complicidad" de Pere Joan (*Mi cabeza bajo el mar*). El proyecto surgió como ampliación de un fanzine publicado por Max en el Salón de Barcelona de 1993, y con la intención de dar salida a las páginas de un buen número de autores, nacionales e internacionales, que no estaban siendo publicados en España. Así apareció un experimental número 1, autoeditado por Max, en formato revista con 64 páginas a blanco y negro. Sin embargo, este primer paso también sirvió para convencer a sus animadores de que los recursos financieros e industriales requeridos para llevar a buen puerto la empresa excedían los que ellos podían reunir, a pesar de su entusiasmo. Para continuar necesitaban un editor, y lo encontraron en Monograma, una pequeña firma de Palma de Mallorca sin relación con el mundo del cómic.

Los números 2, 3 y 4 de *NSLM*, publicados entre 1996 y 1997, aparecerían ya con el sello de Monograma, que se ocuparía de la financiación del proceso técnico y la gestión comercial de la publicación, mientras que Pere Joan y Max, ya compartiendo la dirección editorial, se hacen responsables del contenido de la revista, que varía su formato para reducir sus dimensiones a la vez que engorda el lomo hasta las 112 páginas, transformándose de hecho en un libro.

Muy pronto *NSLM* se iba a convertir en una de las últimas esperanzas de los aficionados al cómic con inquietudes, al confirmar su firme vocación de publicar historietas inteligentes, con personalidad y provocativas, alejadas tanto de la molicie comercial como del onanismo seudoartístico, en la búsqueda de un codiciable equilibrio entre lo arriesgado y lo legible, sin renunciar jamás a un posible público ajeno al círculo de aficionados. Por las páginas de *NSLM* han pasado, además de sus dos patrones, los españoles Arnal Ballester, Micharmut, Joan Frau, Il Miracoloso, Joma, Gabi, Gallardo, Juncosa, Linhart, Pep Carrió, Keko, Raúl/Cava, Guillem Cifré, Laura/Onliyú, Tatúm, Federico del Barrio, El Persa, Sequeiros, Sento, Martí, Portela/Iglesias, María Alcobre, Javier Olivares y Alex Fito, mientras que en el terreno internacional se ha paseado una larga nómina de creadores que permanecían inéditos o poco menos en nuestro idioma: Hendrik Dorgathen, Anke Feuchtenberger, Martin Tom Dieck, Julie Doucet, David B., T. O. T. T., Craig Au Yeung, Ever Meulen, Roju, Peter Kuper, Max Andersson, Kati Kovács, Lewis Trondheim, Chris Ware o Willem, además de rescatar a Lorenzo Mattoti, José Muñoz y David Mazzucchelli, olvidados por nuestros editores.

Aunque semejante nómina de colaboradores dista mucho de ser lo que actualmente podríamos llamar "comercial", sí ha servido para ir reafirmando entre el público la idea de que la trayectoria de *NSLM* responde a una personalidad coherente y a un compromiso con la innovación y la calidad. Esto no ha dejado de reflejarse en las ventas, que han pasado de raquíticas a esperanzadoras. La tirada del número 1, de 2.000 ejemplares, ha empezado a dar pequeños beneficios casi tres años más tarde. Con el número 3 se ajustó el tiraje a 1.500 ejemplares. Las ventas de cada número nuevo parecen arrastrar las del stock de atrasados, de lo que se deduce que hay una lenta incorporación de lectores. Sin embargo, Max está seguro de que las ventas de *NSLM* no han tocado su techo, aunque no sabe exactamente cómo superar el actual: "*Ya nos gustaría saber qué hay que hacer para llegar al público "natural" de Los Muertos* -afirma el co-director de la revista.- *Forzosamente tienen que ser más que los 700-800 y pico fieles que ahora nos leen. Me imagino que la clave está en una distribución amplia y sabia y en un seguimiento concienzudo de la misma. También es imprescindible el apoyo sostenido de los medios y, sobre todo, de las librerías. Un detalle tan nimio y cotidiano como el que los libreros se acuerden o no de reponer ejemplares cuando los agotan puede resultar decisivo para la supervivencia de una revista como la nuestra.*" Las alabanzas unánimes de la crítica -famélica de productos en los que ejercitar sus más resplandecientes adjetivos- y el reconocimiento del mundillo profesional han convertido a *Nosotros somos los muertos* en la marca de prestigio más inequívoca del panorama actual.

Acme Novelty Library

RUPTURA CON MONOGRAMA

Sin embargo, con un número 5 completamente preparado para salir a la venta en diciembre de 1997, *Nosotros somos los muertos* quedó paralizado debido a una crisis del editor que ha llegado a poner en peligro la continuidad del proyecto. El episodio ha acabado con la ruptura entre la revista y el editor: "*Bueno* -explica Max- *Monograma está atravesando una crisis, y aunque tenía interés en seguir adelante con el proyecto, no estaba en condiciones de garantizar la salida puntual de los futu-*

ros números de la revista. A Pere y a mí se nos hacía muy cuesta arriba seguir trabajando en estas condiciones de incertidumbre. Cada número supone demasiado esfuerzo, demasiado tiempo, demasiada gente involucrada como para hacerlo sin una garantía sólida de periodicidad. Nos parecía peligrosísimo perder el ritmo de publicación ahora que la revista se estaba afianzando. Además, los proyectos paralelos que teníamos ya bastante avanzados quedaban aplazados indefinidamente. En fin, todo empezaba -y Pere y yo los primeros- a languidecer. Con el número 5 hecho desde finales de octubre y estancado en la puerta de la imprenta, empezó a cundir el desánimo. Bueno, lo cierto es que yo he estado bastante desanimado y a punto de pasar de todo. Pero Pere se empeñó en que había que reaccionar y buscar una salida." Con la separación de Monograma confirmada y la evidencia de que la autopublicación era inviable, Max y Pere Joan tuvieron que resignarse a buscar otro editor.

ENTRA CAMALEÓN

"*Nos hicimos una lista muy corta, cortísima, de posibles editores* -confiesa Max-, *y una lista muy larga, larguísima, de exigencias. Primero nos dirigimos a una editorial mallorquina, pero no lo vieron claro. Luego, por motivos de trabajo, tuve que ir a Barcelona, así que me pasé por Camaleón, a ver qué les parecía la cosa, y ya no hubo necesidad de seguir buscando.*" La editorial dirigida por Juan Carlos Gómez y Alex Samaranch, haciendo honor a su legendaria accesibilidad, aceptó rápidamente todas las propuestas de *NSLM*. "*La verdad* -admite Max- *no esperábamos tantas facilidades.*" El trato no diferirá en demasía del que ya mantenían *Los Muertos* con Monograma. Max y Pere Joan elaborarán la revista con absoluta independencia. A ellos corresponde la dirección, coordinación y maquetación, además de reservarse la supervisión de la producción. A Camaleón le queda la edición y comercialización. Es, también, un trato habitual en Camaleón, que ya lo ha practicado en otros casos, como los de las revistas teóricas *Dolmen* y *U el hijo de Urich*, o la colección Terra Incognita de Malasombra Ediciones, que se elaboran de manera completamente ajena a la editorial, cuya función entonces consiste en hacer de intermediaria entre la cabecera y el público. Los beneficios, cuando se producen, se reparten al 50% entre Camaleón y los respectivos equipos editoriales. Para Max, que aún no tiene claro si esta nueva situación alterará de alguna manera la tirada, asociarse a Camaleón ofrece distintas ventajas: "*Confiamos en que, debido a una serie de factores que Camaleón facilita -en cuanto a producción, coste y distribución- la revista dejará de ser deficitaria muy pronto y Pere y yo podremos trabajar más relajadamente y dar alguna alegría a los autores. Pero sobre todo, y esto ha sido básico para Pere y para mí, Camaleón está dispuesto a dar salida a los proyectos paralelos a la revista que bullían desde hace meses en nuestras cabecitas.*"

NUEVAS COLECCIONES

Parte de las novedades que preparan Pere Joan y Max se circunscriben a *NSLM*: "*Básicamente estamos satisfechos de cómo ha ido evolucionando la revista. Todo el mundo estuvo de acuerdo en que el nº 4 fue, digamos, "brillante". Pere y yo somos conscientes de que esta revista no debe caer en ninguna rutina, queremos seguir sorprendiendo al lector. Parece que el listón está alto y nos tendremos que emplear a fondo en la selección de autores e historietas para los próximos números. Habrá nuevas incorporaciones, nacionales y extranjeras, jóvenes y veteranas. La única sección que tenemos, el "Nosotros somos", se mantiene y se amplía un poco. Y ya veremos.*" Pero las novedades más radicales y sorprendentes se producirán fuera de la revista, en una serie de proyectos auspiciados por la cabecera de *Los Muertos*. Se trata de una serie de libros, otra que dará cabida a distintos formatos e ideas, y una tercera de comic books. "*Queremos iniciar tres colecciones* -explica Max.- *Una de ellas será de libros de autor, en el mismo formato que NSLM. Me temo que esta colección se basará, sobre todo, en autores extranjeros de cierto renombre, porque ahí es donde hay más material disponible. Nos gustaría sacar dos títulos al año. Habrá otra colección de cosas heterodoxas en cuanto a formato. Aquí nos gustaría editar, en fin, todas esas cosas que valen la pena pero que nadie edita porque se salen de los estándares al uso. Y habrá una colección en formato comic book, 32 páginas, básicamente dedicada a autores españoles no exactamente noveles pero aún no veteranos, que hasta ahora no han tenido demasiadas -ninguna, para ser exactos- oportunidades de hacer historias un poco extensas. Pero aún faltan por determinar títulos de colección, autores, precios, tiradas...*"
Lo que sí está decidido es que la primera colección se abrirá con *Si yo fuera hombre*, de Julie Doucet, que aparecerá en el próximo mes de mayo. Para la segunda está programado el *Acme Novelty Library* de Chris Ware, que debería salir al mismo tiempo, aunque las complejidades editoriales que plantea esta obra y la cercanía de las fechas quizás obliguen a retrasar su lanzamiento. La tercera, aún sin autores ni títulos previstos, debería comenzar su andadura en noviembre.
Con este acuerdo, *Nosotros somos los muertos* se dispone a iniciar una etapa de consolidación definitiva, además de diversificar los canales de salida para la particular filosofía viñetera de Max y Pere Joan. Camaleón, por su parte, incorpora un nuevo valor a una oferta editorial desconcertantemente heterogénea, en la que conviven productos de iberomanga hipercomercial (*Dragon Fall*, *B3*) o terror fantástico (*Azoth*) con esta apuesta por la historieta de vanguardia de nivel internacional, además de mantener la hegemonía en revistas de información y teoría con las cuatro cabeceras que acaparan ese sector del mercado (*Slumberland*, *Neko*, *Dolmen* y *U*).

Santiago García

Dirty Plotte por Julie Doucet

La BD, en vivo y en directo

Una crónica del Salón de Angulema (22-25 de enero de 1998)

Angulema, porque en este caso la ciudad se hace Salón y no se limita a ser el simple complemento geográfico, ha vuelto a ser ese espectáculo de variadas lecturas que se representa todos los finales de enero desde hace veinticinco años.

Hay un Salón que escenifica la salud, la atención social, el prestigio de la *bande dessinée* en la sociedad francesa; hay otro que muestra la capacidad de la industria; otro más que nos habla de la creatividad; también hay el que se rinde homenaje a sí mismo y el que busca explicar y conocer mejor el medio.

Es inevitable contemplar Angulema desde la perspectiva especial y deformada de nuestras lentes de crisis permanente. Ello nos lleva seguramente a sobrevalorar datos, cifras y actitudes que en Francia son seguramente acogidos con más recelo y ánimo crítico. Pero por la atención que le dedica la prensa, con suplementos, y muy interesantes, en *Libération*, *Le Monde*, *Le Figaró*, además de los de los diarios regionales; la presencia institucional de la Ministra de Cultura y, sobre todo, por las avalanchas de público, sociológicamente mucho más variado y representativo que el que puebla el Salón de Barcelona, se puede deducir razonablemente que la *bande dessinée* sigue avanzando en prestigio y reconocimiento social de su función cultural.

Desde el punto de vista comercial, la revista *Libres-Hebdo* ofrecía por esos días algunos datos muy significativos: *El Juicio*, duodécimo álbum de *XIII*, la serie de Van Hamme y Vance, ha vendido desde el 13 de septiembre 490.000 ejemplares; este álbum fue prepublicado en el diario *Libération*. *Joe Bar Team*, la de los moteros que aquí publica Norma, ha vendido desde noviembre 350.000 ejemplares de su cuarto álbum, la misma cifra que la última aventura de *Lucky Luke* dibujada por Morris y con guión de Fauche y Adam. Detrás de estos superventas siguen *El pequeño Spirou*, *Largo Winch*, *Blueberry*, *Thorgal*, *Los Bidochon*... *Le Der des Ders*, la última obra de Tardi sobre una novela negra de Didier Daeninckx, ha vendido desde octubre 120.000 ejemplares. Y Dupuis dice haber vendido el año pasado 900.000 ejemplares de la edición especial que hizo de los 17 álbumes de *Gaston*. Unos números representativos de un mercado potente en el que, como en todas partes, el público mayoritario gusta de series consolidadas, pero que abarca un amplio abanico de géneros, como debe ser.

Esta buena salud comercial se complementa con la del sector independiente y alternativo. L'Association, Freon, Amok, Seuil, Vertige Graphic, La Comedie Illustré, Les Requins Marteaux, Mosquito, Stakhano, Cornelius... son pequeñas editoriales pero con una producción variada y diferenciada que abarca desde la búsqueda de una comercialidad diferente hasta el rechazo radical de ésta. Aunque las cifras de ventas de sus productos están muy lejos de las que antes mencionábamos, su influencia se extiende hacia las políticas de las grandes editoriales. Así, éstas o bien incorporan cada vez más autores que, o proceden del campo alternativo, o siguen trabajando en él, como Lewis Trondheim, David B., Sfax, Stanislas, Blutch, Chauzy... o bien como Delcourt y Humanoides, crean nuevas colecciones en blanco y negro que por su temática alejada de lo estándar o por su grafismo más innovador, se aproximan a los parámetros de los independientes. Por otra parte, hay que señalar que es en este campo donde la *bande desinée* es más cosmopolita, incorporando a sus

catálogos historietas yanquis, españolas, japonesas, nórdicas, italianas, suizas... Internacionalismo que también se hizo patente en el coloquio *De Caran d'Ache a Goossens*. En la misma línea iba la exposición *Los Planetas BD* que recogía originales de Rubén Pellejero, Nine, Altuna, Chris Ware, Toppi (viejo conocido nuestro que este año parecía ser recuperado por los franceses), entre otros. Del apartado de exposiciones, constatar una vez más que estamos lejos de la época dorada, las restricciones han acabado con la ambición de espectacularidad y de narratividad, sólo se salva una cierta línea de contextualización y algunos fuegos artificiales que este año aparecían en pequeñas ráfagas en *El ciclo de Cian*, sobre dicha obra de Bourgeon, y en la dedicada a Caran d'Ache. Esta última incidía en la línea que desde el Museo de la B. D. realiza Thierry Groensteen de reforzar la identidad de la historieta, en este caso relacionando sus orígenes con la evolución de la ilustración representada por una seductora selección de obras de ese significativo dibujante. Austera en su escenificación pero representativa de la muy interesante y divertida obra de Goossens, autor que recibió el Gran Premio de 1997 y del que espero escribir pronto en esta vuestra revista, que incluía homenajes del homenajeado a Alexis, Franquin, Gotlib y Blutch, otro nombre a retener.
Había más exposiciones, muchas más: *Los juguetes en la BD*, la dedicada a Portugal (que lamentablemente no vi), *Asterix en Angulema* y *En el corazón de lo fantástico*, montaje que aprovechaba el ambiente de la iglesia en la que se realizaba para generar una atmósfera de tipo lúgubre, pero que por la escasez de luz dificultaba la visión de los autores de la editorial Vent d'Ouest dedicados a lo fantástico, entre los que destacaba y de lejos Regis Loisel.
También ha habido premios, el de la mejor obra ha sido para *Leon La Came 2* de Crecy y Chomet, una obra que introduce la fantasía y un humor más ácido que divertido en un contexto realista y cotidiano en degradación. Paringaux, el guionista clásico de Loustal, ha ganado el de su especialidad por *Kid Congo*, y Joe Kubert ha evidenciado con su premio a la mejor obra internacional la débil presencia de éstas en el mercado francés.

Pepe Gálvez

Juan García Iranzo fallece en Barcelona con 79 años de edad

Parece que el incluir notas necrológicas en nuestras páginas se está convirtiendo en un triste deber al que resulta difícil acostumbrarse. Poco a poco desaparecen algunos de los decanos del tebeo patrio y, con ellos, porciones de su historia. Aún no repuestos de los óbitos de Raf y Martz-Schmidt (ver semblanza en este mismo número), recibimos la noticia de la muerte de Iranzo (Muniesa, Teruel, 20/IX/1918-Barcelona, 3/2/1998), creador del intrépido Cachorro.
La carrera del turolense se inició en la inmediata posguerra española, en unos años cuarenta presididos por el hambre, el miedo y el silencio. Roto el desarrollo de la historieta patria por la conflagración, con un buen número de profesionales encarcelados o exiliados, la industria de los tebeos renace de la mano de dibujantes que se iniciaron y consolidaron durante el período inmediatamente anterior a 1936 (Blasco, Darnís, Escobar, Freixas, Mestres, Puigmiquel...) y de los aquel entonces principiantes (Boixcar, Cifré, Figueras, Víctor de la Fuente, Gabi, Giner, Hidalgo, Parras, Peñarroya, Puerto, Sommer, Toutain, Vázquez,...) entre los cuales se contaba Iranzo.
La necesidad de evadirse de una realidad gris convirtió la historieta en la lectura favorita, por no decir única, de niños, adolescentes y adultos. Sin embargo, una serie de condicionantes económicos y políticos ralentizaron durante la primera mitad de la década el despegue de los tebeos como objeto de consumo masivo.
Durante estos años Hispano Americana de Ediciones reintrodujo en España las series de prensa estadounidenses, para lo cual resucitó el espíritu de *Aventurero* con el semanario *Leyendas Infantiles*.
Puesto que la Segunda Guerra Mundial imposibilitaba obtener directamente los estereotipos de negro y color por separado, se utilizaban las ediciones brasileñas (entre ellas las de *O Globo Juvenil*) que alcanzaban Portugal.
Limitaciones técnicas para reproducir directamente aquello impreso a color obligaban a obtener una copia en negro calcando en papel vegetal las historias, labor que realizaron meritorios como Figueras. Blasco, el italiano Cozzi e Iranzo se encargaron de completar la continuidad de series como *Flash Gordon* o *Tarzán* aquellas ocasiones en las que la llegada del material traducido al luso fallaba.
A mediados de los

Capitán Coraje

...PUESTOS SUS PIES EN LOS ACANTILADOS, SE ALEJARON VELOZMENTE DEL LUGAR QUE ABANDONARAN
¡APRISA, AMIGO! ¡VEO QUE TUS HOMBRES HAN APROVECHADO EL TIEMPO!
¡ASI SERÁ! ¡VEO EL BARCO PIRATA QUE QUEDAR ATRÁS!

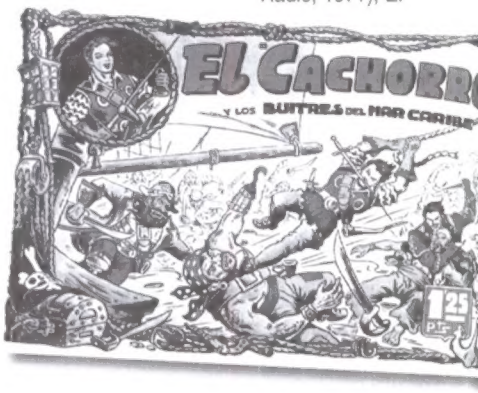
El Cachorro

años cuarenta el medio adquiriría velocidad de crucero y vería ampliada su presencia en la vida de los españoles. Editoriales como Bruguera, Marco Plaza, Toray, Valenciana, la citada Hispano Americana y otras de menor entidad comienzan a explotar el formato de cuaderno de aventuras apaisado junto a los semanarios ya consolidados. Su contenido, series específicas y narraciones completas, cala en el público y se lanza al mercado un puñado de colecciones creadas por unos profesionales de la historieta, tan mal pagados como despreciados, que se ven obligados a multiplicar sus horas de trabajo para poder vivir con cierta dignidad. En general, el contenido de estos cuadernos de aventuras "a la italiana", hibridación del folletín decimonónico y la serie de prensa norteamericana, respondía a los esquemas éticos tradicionalistas del Régimen. La eterna lucha maniquea del bien contra el mal, aderezada con el motor argumental de la venganza, originó en ellos un arquetipo de héroe monolítico, centro de una realidad construida a medida del pensamiento occidental del momento (anticomunista, colonial y machista), radicalizado por la sumisión a la línea de propaganda franquista. Estos años supusieron también el despegue de la carrera de G. Iranzo, como gustaba firmar.

Dotado tanto para el trazo realista como caricaturesco ("*dibujo en serio*" y "*dibujo en broma*", como él gustaba definir) la producción de Iranzo se dividió entre la aventura (con preferencia por el western, la piratería y, en menor medida, la Edad Media) y el humor, desarrollándose tanto en formato de cuaderno apaisado como de relato seriado para revistas como *Leyendas Infantiles*, *Pulgarcito* o *Chicos* -donde firmaba con el seudónimo J. Iribarren.

Su capacidad creativa dio origen al prolijo listado de títulos que sigue a continuación. *Las Grandes Aventuras*, junto a otros autores (Hispanoamericana de Ediciones, 1942); *Aventuras y Viajes*, junto a otros autores (Bruguera, 38 números, 1943); *La Torre del Diablo*, con guiones de Canellas Casals (Hispanoamericana de Ediciones, 1943); *Dick Norton, el héroe del Far West* (*Leyendas Infantiles*, 1944); *La Ciudad del Gong* (*Chicos*, 1944) *El Pirata Desconocido* (*Chicos*, 1945); *La Cruz de Fuego*, con guiones de Canellas Casals (*Chicos*, 1945); *Fuera de la Ley* y *El eco de las Tres Montañas*, la última con guiones de Canellas Casals, *(Chicos*, 1946); *El Capitán Coraje*, Toray (43 números, el primero con guión de Ayné Arnau, y tres almanaques, 1946); *Rayo Kit*, Toray (24 números y 1 almanaque, 1949); *Selección de Aventuras*, junto a otros autores, Toray (41 números y tres almanaques) *El Capitán Veneno* (*Trampolín*, 1951); *El Cachorro*, Bruguera (213 números y un almanaque, 1951); *Herencia Accidentada*, Ed. Iranzo (4 números, 1959); *Dick Relámpago, el rey de la pradera*, Toray (28 números, 1960); *Dick Norton*, C.A.H: Autores Españoles (8 números, 1975), todas ellas dentro de las coordenadas aventureras. A estas se añaden dos series de ciencia-ficción: *Kosman*, Editorial Iranzo (16 números, 1960) y *Aventuras de Pepito Rayo y Nina*, Toray (18 números, 1946). En esta última hibrida el trazo caricaturesco con tramas aventureras, un poco en la línea que se estaba fraguando en la escuela francobelga (salvando las distancias).

En cuanto a los títulos adscritos al humor y la sátira, la lista la componen: *Antonio Barbas Heredia* (*Leyendas Infantiles*; *Chispa*; *Trampolín*; Hispano Americana, 3 cuadernos, 1944); *Huracán y Polvorilla*, con guiones de Ayné Arnau (Toray, 3 números, 1944); *Rafaé, el Pollo* (*El Aventurero*, 1946); *La Familia Pepe* (*Pulgarcito*, 1947; *Super Pulgarcito*, 1950; *Suplemento de Historietas de El DDT*, 1959); *Espadito* (Almanaques de *El Capitán Coraje*, 1947); *Antropófago Vegetariano* (*KKO*, 1948); *Rafaé Bolava* (*Chispa*, 1949); *La Familia Castaña* (*Chispa*, 1949?); *Perico y Frescales, los dos iguales* (*Trampolín*, 1951); *Pancho Colate* (Ameller, 3 cuadernos, 1950; como serial en *Trampolín*, 1951); *Violina y Linda* (*Lupita*, 1951?); *Listón y Tarugo* (*Trampolín*, 1952); *Don Generoso* (*Pulgarcito*, 1954); *Violeto García* (*Suplemento de Historietas de El DDT*, 1959); *La ratita Casilda* (*Tele-Radio*, 197?); *El Burrito Lucero* (*Tele-Radio*, 197?); *Don Cipote de La Mancha* (*Makoki*, 1989).



De entre toda esta producción la serie que alcanzó mayor calado popular fue *El Cachorro*, de la cual Bruguera publicó 213 cuadernos apaisados de aparición quincenal y un almanaque entre diciembre de 1951 y marzo de 1960. El personaje, uno de los puntales del gigante barcelonés durante los años cincuenta, nace del deseo de Iranzo por realizar una serie de filibusteros con mayores márgenes de libertad creativa. Ambientada en el siglo XVIII, narra las aventuras de Miguel, grumete de un galeón español atacado por piratas. La venganza empuja al protagonista a convertirse en azote de corsarios caribeños y filibusteros berberiscos en un Atlántico de distancias sorprendentemente cortas. El Cachorro, como todo héroe que se precie, encontró su némesis en el avieso

Baco, personaje secundario más logrado de la nutrida nómina del serial. El éxito que adquirió la cabecera llevó a Bruguera a proponer para la misma una cadencia semanal. Iranzo rechazó la oferta, temeroso de no poder cumplir los plazos sin rebajar la calidad final y negándose a recibir la ayuda de otros guionistas o dibujantes (para "*no masturbar mis personajes*", según sus propias palabras).

En *El Cachorro* Iranzo desplegó todos los recursos estilísticos y narrativos aprehendidos en su fértil carrera anterior y los puso al servicio de unas narraciones fluidas. En sus páginas la aventura por la aventura campa a sus anchas con la intención de ofrecer un sano (y sólido) entretenimiento alejado de cualquier intencionalidad propagandista.

El elemento más destacable en los tebeos realizados por Iranzo es el dinamismo (tanto en el dibujo como en la narración) y un grafismo personal que no abandonaba del todo sus rasgos caricaturescos en su producción de corte "realista". Este sincretismo, experimentado en *Aventuras de Pepito Rayo y Nina* (1946), lo matizó para exprimir todas sus posibilidades en su creación más popular. De trazo firme y rasgos subrayados, la apariencia de su estilo artístico ha sido comparado por algún analista con la talla en madera. A este símil puede haber contribuido el barroquismo de su puesta en escena, cierto *horror vacui* que no sólo no obstaculiza sino que armoniza en precario equilibrio con el ritmo fluido de sus relatos.

La muerte -cuya causa aún no era conocida en el momento de redactarse estas líneas- le sorprendió con 20 páginas de *La familia Pepe, 50 años después* sobre el tablero. Al parecer trabajaba a diario en la resurrección de estos personajes con la misma ilusión que en una antología de *El Cachorro* con la cual tenía en mente celebrar su 80 cumpleaños en los próximos meses. Con su marcha se nos escapa una forma de entender los tebeos, de entender la aventura, parte de una época dorada del tebeo comercial español, unos años en los cuales unos profesionales mal vistos y peor pagados ofrecieron evasión con oficio, cariño y respeto al lector.

[*Fuentes documentales: Los comics del franquismo, de Salvador Vázquez de Parga (Planeta, 1980); Historia de los comics (Toutain, 1983); Diccionario de uso de la historieta española, de Jesús Cuadrado (Compañía Literaria, 1997)*]

Eduardo García Sánchez

Bodas de plata para Manuel Darias

El Diario de Avisos concede sus premios anuales

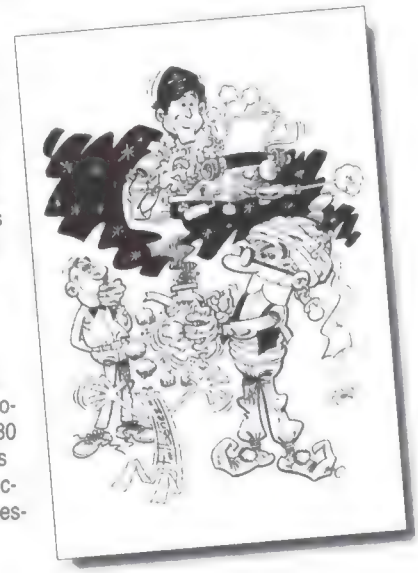
Si escribir en España es llorar, elegir el mundo del cómic para desarrollar el periodismo profesional es una insólita valentía. En el escuálido panorama de nuestra prensa, el ejemplo de Manuel Darias sirve de constante y ejemplar modelo para todos los que querríamos seguir ese camino. El autor de la *Página de Historieta* del *Diario de Avisos* de Tenerife cumplió 25 años de servicio al aficionado y al público general el pasado 6 de enero de 1998.

Darias inició su labor de información sobre el mundo del cómic en 1973, bajo la cabecera del diario *La Tarde*, un vespertino tinerfeño. En 1976, Manuel Darias y su sección se trasladaron hasta el *Diario de Avisos*, periódico decano de las Islas Canarias, donde hasta el día de hoy han llenado tres décadas de entrevistas, comentarios, críticas e informaciones relacionadas con todo lo viñetero.

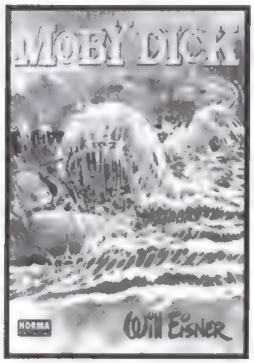
Testigo de la evolución de nuestra industria y nuestro arte durante épocas tan distintas como los 70, los 80 y los 90, Darias ha acumulado más de mil páginas que relatan la trayectoria vital del medio viñetero en nuestro país. Igualmente, los premios que concede cada año han conseguido establecerse entre los más tradicionales de nuestro país.

PREMIO PARA U

Precisamente coincidiendo con el aniversario, el *Diario de Avisos* ha hecho públicos los premios correspondientes a 1997, año en el que alcanzan su 21ª edición. El jurado, compuesto por el mismo Darias junto a Tomás Correa, Argelio García, Luis Vázquez y Marcelo Pinto, ha decidido destacar a los siguientes creadores y profesionales: Guión de historieta realista, **Max;** Dibujo de historieta realista, **Alfonso Font;** Guión de historieta de humor, **Mauro Entrialgo;** Dibujo de historieta de humor, **Germán García;** Revista del año, ***Kiss Comix*;** Editor del año, **Camaleón;** Mejor labor pro historieta, **Jesús Cuadrado;** Mejor comentarista, ***U el hijo de Urich*;** Totalidad obra de humor, **Joaquín Muntañola;** Totalidad obra realista, **Antonio Hernández Palacios**. En lo referente a *U*, el *Diario de Avisos* señala: "*Esta impecable publicación, tal vez la mejor en su género de todos los tiempos, se ha convertido en un prestigioso punto de referencia en lo que a crítica e información sobre el cómic se refiere.*"



NORMA Editorial NOVEDADES



MOBY DICK
Will Eisner

32 págs. color / 1750 ptas.

El maestro de la historieta adapta magistralmente el relato clásico de Herman Melville

SEMIO 2: ITHYCÈNE
Contremarche · Moucller

48 págs. color / 1100 ptas.

Segunda y última entrega de esta obra de género fantástico, en la que Semio encontrará sus respuestas.

CARA DE LUNA 2: LA PIEDRA DE LA CIMA
Jodorowsky · Boucq

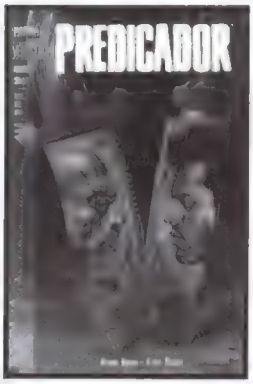
96 págs. color / 2200 ptas.

La extraordinaria imaginación de Jodorowsky queda patente en una de sus mejores creaciones.

LAS MUJERES DE LIBERATORE
Liberatore

96 págs. color / 2950 ptas.

Nuevo libro de ilustraciones en el que el autor italiano destapa la sensualidad de sus mujeres.



PREDICADOR: CRUZADOS 2 (de 3)
Garth Ennis · Steve Dillon

48 págs. color / 750 ptas.

Con la llegada del Gran Padre D'Aronique a Masada sólo puede pasar una cosa: algo MUY gordo.

LOS LIBROS DE LA MAGIA: CONVOCACIONES 1 (de 4)
Risbey · Snejbjerg · Gross

48 págs. color / 750 ptas.

El camino de la magia de Tim Hunter se complica en esta sensacional serie de 4 números.

LOBO: ¡CARACOLES!
Alan Grant · Carl Critchlow

48 págs. color / 750 ptas.

Ni la muerte puede con El Hombre, siempre dispuesto a mover el esqueleto (y a partir el de los demás).

TRIGUN 1 (de 7)
Yasuhiro Nightow

72 págs. b/n / 750 ptas.

El western y la ciencia ficción se combinan en una de las futuras series de manga de culto.

AVANCE 25 ABRIL

Kamasutra
Milo Manara

Juez Dredd: Tolerancia Cero
Rebollo - Unzueta - Ennis - Fabry...

Joe Bar Team 4
Stéphane Deteindre

Cages
Dave McKean

La narración gráfica
Will Eisner

Next Men: Mentiras
John Byrne

Hellboy: Casi un coloso
Mike Mignola

Pitt
Dale Keown

The Dreaming: Extraño amor
Talbot - Taylor - Doherty

Stardust
Neil Gaiman - Charles Vess

Lythtis
Hiroyuki Utatane

2º Mazo de ampliación para el Juego de Rol Dragon Ball

25 MARZO

BATMAN / GRENDEL II 1 (de 2)
Matt Wagner

48 págs. color / 675 ptas.

Un Grendel cibernético del futuro se cruza en el camino del Señor de la Noche. El encuentro será espectacular.

STAR WARS: BOBA FETT
John Wagner - Cam Kennedy

48 págs. color / 750 ptas.

Uno de los personajes más populares de la trilogía protagoniza RECOMPENSA POR BAR-KOODA.

ARMITAGE III 3 (de 5)
Ohtani - Ikegami

64 págs. b/n / 495 ptas.

Marte está caliente como un metal al rojo vivo. Sólo Armitage puede enfriarlo o forzar la guerra total.

LA LEYENDA DE MADRE SARAH 9 (de 10)
Otomo - Nagayasu

112 págs. b/n / 975 ptas.

El choque final se acerca y Sarah sigue prisionera de las fuerzas de EPOC.

RG VEDA 8 (de 10)
CLAMP

192 págs. b/n / 1500 ptas.

El final de RG Veda es uno de los más espectaculares de la historia del manga... ¡y ya falta poco!

DRAGON PINK 4 (de 4)
Itoyoko

184 págs. b/n / 1800 ptas.

Finalizan las aventuras sexuales de la chica-gata Pink y sus alocados compañeros.

ray mescallado

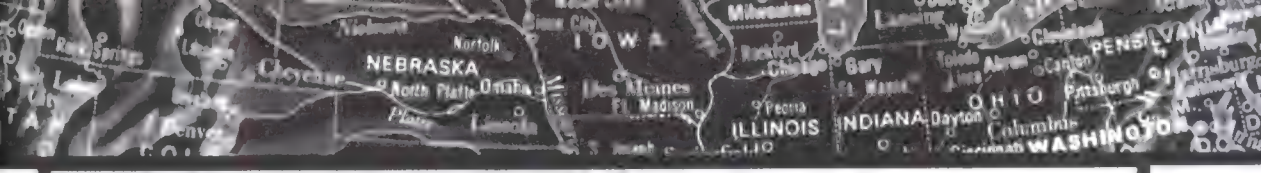
LA IMPORTANCIA DE SER OTAKU

En mi última columna, argumenté que el género superheroico es sintomático de los problemas de la industria americana, pero no el principal culpable ni tampoco la posible salvación para los males que la afligen. Como género, los superhéroes personifican las dificultades de la industria americana para superar su etiqueta de producto juvenil. Dominado por un historial de planificación a corto plazo en el *mainstream*, exacerbado por el antagonismo reflexivo del mercado alternativo, el cómic en América no sabe lo que quiere ser. ¿Es realmente para niños y adolescentes eternos? ¿Es una forma seria de expresión artística? ¿Es un medio de masas, apto para el entretenimiento del público general? ¿Es un medio especializado, para conocedores y coleccionistas de las distintas series?

La respuesta fácil, por supuesto, es que puede ser todas estas cosas - **debería** ser todas estas cosas. Pero francamente, el mercado se ha encogido hasta tal punto que muchos comics intentan desesperadamente ser todas las cosas para todo el mundo -o para ser más sinceros, todas las cosas para todos los (potenciales) fanboys. En la estela de la pose "cruda y violenta" y la subsecuente contraofensiva de "nuevo tradicionalismo", los comics de superhéroes proporcionan los más notorios ejemplos de esta esquizofrenia -pero no son los únicos. Cuando Dark Horse contrata al dibujante alternativo Jim Woodring, a la leyenda underground Justin Green y al artista europeo F. Solano López para colaborar en un proyecto, ¿qué es lo que hacen? Una mediocre historia de *Aliens*. Los hermanos Hernández son muy remisos a tomarse a sí mismos demasiado en serio, pero al mismo tiempo crean algunas de las mejores historias largas del medio.

Esta esquizofrenia no se produce en el caso de los comics japoneses. Como los observadores de la industria oyen decir una y otra vez, los comics son un medio de masas en Japón: son tratados como la televisión y las revistas; con su fuerte conexión con la animación y el merchandising, su presencia en la conciencia pública es aún mayor; y con un amplio público que incluye todos los sectores demográficos, no hay **necesidad** de superar la etiqueta de producto juvenil. El manga se estratifica de la misma manera que todos los medios de masas, y nadie le da mayor importancia. Éxitos que rompen las barreras -como la amplia afición a *Sailor Moon* o *Marmalade Boy* fuera del ámbito previsible de mujeres jóvenes- son bienvenidos, y no constituyen sorpresas desconcertantes. Así que, ¿no sería genial que hubiera otras industrias del cómic como la de Japón? ¿No podríamos aprender de ellos y reparar rápidamente nuestra moribunda industria? Bueno, podría ser. Pero no creo que ninguno de los sectores que conforman la industria del cómic en América posea la combinación adecuada de voluntad, finanzas, talento, visión y buena fe para imitar correctamente el modelo japonés. Y si parte de la industria fuera capaz de imitar el modelo japonés, garantizo que tardaría menos de una década en hacer mella en la conciencia pública- hasta entonces, seguiría siendo considerada una curiosidad, igual que el *Maus* de Art Spiegelman y el *Stuck Rubber Baby* de Howard Cruse son consideradas aberraciones en el cómic americano. El cómic americano se ha disparado en el pie repetidamente durante el último medio siglo; confiar en que ahora vaya a dar un salto por encima del Everest sería ignorar los daños profundos que aún necesitan curarse.

Dicho esto, hay un interés creciente en los comics y la



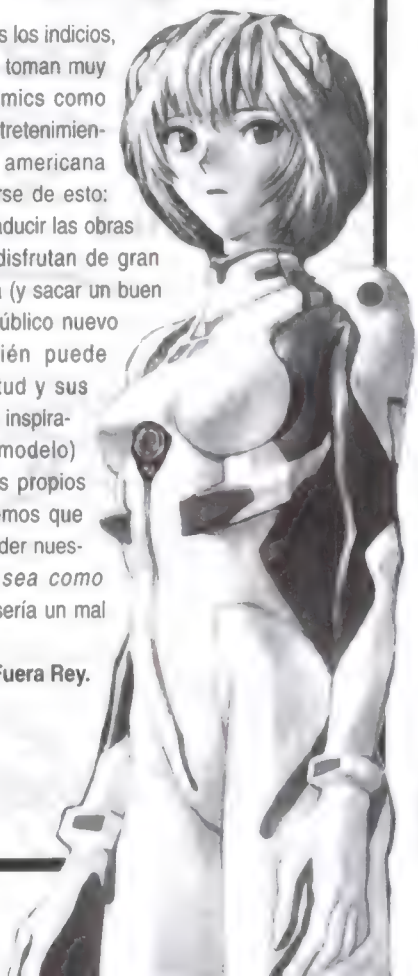
animación japonesa -no sólo entre los fanboys, sino también en una floreciente cultura otaku que se distingue claramente del mercado del cómic establecido. Y opino que a la industria americana le conviene prestar atención a este fenómeno, en un momento en que empieza a detectarse una tendencia positiva real a largo plazo en sus ventas. Series como *Sailor Moon* y *Dragon Ball* atraen a un público ajeno tanto a los círculos de fanboys como de otakus que tiene hambre de algo más. Las cifras de ventas de las traducciones de manga puede que no sean altas, pero hay un núcleo leal de lectores otakus que mantienen vivos títulos como *Ranma 1/2* y *Ah! Mi Diosa*. El formato *tankoubon* -colecciones recopilatorias de una serie- ha sido uno de los pilares de los comics japoneses desde mucho antes de que cuajara en América; si los números sueltos de un título no atraen a los lectores (por ejemplo, yo no leo *Ranma 1/2* excepto recopilado), es más probable que los tankoubons americanos de una serie de manga enganchen a lectores de comics tanto nuevos como antiguos. Si los tomos son la espina dorsal financiera de una industria del cómic revitalizada -y me gustaría oír a alguien opinar lo contrario- el manga traducido es un componente necesario para que ese mercado crezca. Los consumidores de comics y animación japoneses parecen más dispuestos a pagar un extra por lo que disfrutan -tres dólares por un cómic, entre trece y veinte dólares por los tankoubons, entre veinte y treinta dólares por los videos, y toda una gama de artículos importados- porque sienten que reciben algo por lo que pagan... o al menos tienen esa sensación más que la mayoría de los lectores de comics americanos.

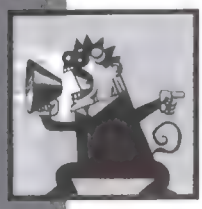
Y quizás la gente involucrada en los comics americanos -editores y lectores, creadores y libreros- debería examinar los motivos por los cuáles la animación y los comics japoneses disfrutan de un brote de atención cuando los comics americanos sufren la agonía de una lenta muerte. En el manga, las historias tienen fin; no se alargan eternamente (aunque hay que reconocer que algunas lo parece), su ritmo es más consistente y disfrutable para lecturas en grandes dosis. Puede que las historias no sean siempre innovadoras, pero raramente subestiman a su público o al género. Y el manga normalmente atrae a un público más amplio que el 95% de lo que está haciéndose en América. Ciencia ficción, comedias románticas, dramas criminales -series como *Nausicaa*, y *Juliette Je t'aime*, y *Santuario*- son más accesibles que la mayoría de los aislacionistas superhéroes del *mainstream* y que las "auto-expresiones" más pueriles y torpes del mercado alternativo. Y en Japón, al menos, uno puede leer un buen puñado de comics sin que le vacíen la cartera.

Como suele ser habitual, las grandes editoriales oyen campanas pero no saben dónde suenan. ¿Por qué DC no ha hecho ningún esfuerzo serio más allá de *Gon*? Aunque hay que aplaudir a Marvel por traducir las versiones japonesas de Spider-Man y la Patrulla-X, ¿por qué han permitido que languidezca el *Akira* de Katsuhiro Otomo? (Pensadlo un momento -el *Akira* íntegro en el formato Essential [recopilaciones en volúmenes baratos de más de 500 páginas] de Marvel sería lucrativo hasta lo inimaginable). Aunque Dark Horse tiene una oferta de manga muy sólida, ¿por qué no se esfuerzan más en recopilar las series? ¿Y por qué la mayoría de las editoriales -siendo Viz y Mixxzine las principales excepciones- no intentan *ampliar* el mercado actual traduciendo manga que atraiga a gente que tradicionalmente no lee comics en América? Las mujeres tienen tantas posibilidades de ser otakus como los hombres; series como *Luchadoras de leyenda* y *Juliette Je t'aime* son portales a través de los cuales introducir a las jovencitas a la posibilidad de disfrutar leyendo comics. ¿Por qué no hay más de éstas? ¿Por qué no hay traducciones al comic book de *Marmalade Boy* y *Fushigi Yuugi*, dos series que tienen muchos seguidores en el circuito de versión original subtitulada en América?

A juzgar por todos los indicios, los japoneses se toman muy en serio sus comics como una forma de entretenimiento. La industria americana puede beneficiarse de esto: no sólo puede traducir las obras japonesas que disfrutan de gran éxito en su patria (y sacar un buen beneficio y un público nuevo de ello), también puede adoptar su actitud y sus estrategias como inspiración (no como modelo) para afrontar sus propios problemas. Tenemos que empezar a aprender nuestras lecciones *sea como sea*... y éste no sería un mal inicio.

Próximo: Si Yo Fuera Rey.





José María Méndez

Stray Bullets

DAVIDLAPHAM

"El nuevo Frank Miller". Así lo presentaba Jim Shooter a principios de los noventa con su habitual grandilocuencia. Hoy, cuando estamos próximos ya a la despedida de la década, aquellos auspicios no se han cumplido; afortunadamente para los lectores y para él mismo, David Lapham no se parece a nadie más que a David Lapham.

Nacido con los años setenta, la trayectoria vital de David Lapham no se presenta particularmente distinta de la de otros compañeros de profesión y generación. Aficionado desde pequeño al dibujo y a los comics, Lapham creció leyendo tebeos sin demasiada preocupación ni discernimiento, hasta que la irrupción de Frank Miller en el panorama norteamericano con su negrísima revisión de *Daredevil* afianzó su pasión por el medio y le abrió los ojos a la posibilidad de considerar la historieta como una profesión real y viable, desbaratando para siempre las esperanzas de sus padres de verlo convertido en ingeniero industrial. Pero sería otra presencia mucho más cercana que la de Miller la que le daría a un Lapham ya adulto el ánimo necesario para hacer realidad su deseo: su prometida Maria. En 1990, ante la perspectiva de su cercana boda, Lapham, apoyado en todo momento por Maria, abandonó su puesto de diagramador publicitario en un pequeño periódico local de Toms River, New Jersey, y se fijó un plazo de un año -el tiempo que restaba hasta la celebración de la ceremonia- para intentar introducirse en la industria norteamericana del tebeo. Durante ese tiempo, la pareja se convirtió en una suerte de febril productora de comics, con David sentado a su mesa de dibujo realizando página tras página de muestra bajo una estricta disciplina de trabajo diario, y Maria dedicada a inundar de fotocopias las redacciones de cuantas editoriales se les ocurrieran. Por otra parte, la toma de contacto con diversas escuelas de dibujo y de historieta, como la popular Joe Kubert School, le valió para comprobar los inasequibles precios de sus matrículas y reafirmarse forzosamente en sus convicciones autodidactas.

Por fin, en mayo de 1991, cuando la fecha de la boda se hacía ya inminente y Lapham estaba dispuesto a tirar la toalla, llegó la salvación en forma de una llamada telefónica de Don Perlin, ofreciéndole incorporarse a la plantilla de Valiant, la editorial hoy conocida como Acclaim que, a principios de los noventa, levantó un nuevo universo superheroico sustentado en revisiones de viejos personajes de la desaparecida Gold Key y otros de nueva creación. Tras un breve rodaje en los títulos de la casa dedicados al circuito de la Federación de Lucha Libre, como *WWF Battlemania*, Lapham pronto pasó a convertirse en uno de los principales puntales de la creciente línea editorial de Valiant. A su paso puntual por títulos como *Magnus Robot Fighter* y *Rai* le siguió una más relevante intervención en la génesis de *HardC.O.R.P.S.* (1992), *Shadowman*

(1992) y, sobre todo, *Harbinger* (1991-92), serie cocreada por Lapham y Jim Shooter en la que se mantendría durante algo más de doce números, llegando incluso a ocuparse también del guión en unos cuantos de ellos previos a su partida. Sin embargo, si fuera por aquel bloque de trabajo dentro de su carrera, probablemente Lapham jamás habría merecido más que una mención de pasada en algún exhaustivo estudio historicista, y desde luego no estaríamos ocupándonos de él ahora. Tal vez se debiera a su bisoñez, sumada a las evidentes directrices de clasicismo instauradas en el seno de la editorial -y que demasiado a menudo traspasaban el umbral de lo rancio-, o a la no menos evidente consigna para dibujantes y, sobre todo, entintadores de imitar las maneras de Barry Smith, convertido por entonces en la principal estrella y faro artístico de la casa; pero lo cierto es que la labor desarrollada por Lapham durante su permanencia en Valiant (y prolongada por aquellas mismas fechas en una única colaboración para una de las majors, el Annual nº 5 de *Superman*, 1993) no logró superar una eficaz pero gris mediocridad.

Junto a su rapidez, que le permitía simultanear dos colecciones mensuales e incluso alguna que otra portada, probablemente uno de los factores fundamentales del veloz ascenso de Lapham en Valiant fue la buena relación personal y profesional que fraguó desde el principio con Jim Shooter, verdadero factotum de toda aquella empresa. Tanto fue así que, en 1993, cuando Valiant decidió prescindir de los servicios de Shooter de forma poco amistosa, Lapham abandonó con él y le siguió para embarcarse juntos en un nuevo proyecto editorial: Defiant. La idea germinal de Defiant había nacido poco antes, como una simple propuesta por parte de Shooter y Lapham de una nueva colección, *The Good Guys*, a la editorial Topps Comics; pero ahora, en la inesperada tesitura de poner en marcha una editorial propia, ambos retomaron algunos conceptos desarrollados con anterioridad por Shooter y que nunca había llegado a utilizar, y juntos idearon un marco mucho más amplio para dar cabida a un pequeño puñado de nuevas colecciones. *The Good Guys* acabaría siendo una de ellas, aunque considerablemente transformada en manos de Mike W. Barr y Ken Hooper, mientras que Shooter y Lapham volcarían sus esfuerzos en el título inaugural, *Warriors of Plasm*.

En 1993, *Warriors of Plasm* iniciaba su andadura de un modo inusual, con la veleidad de un introductorio número cero desarrollado en forma de trading cards coleccionables, y con la intención de convertirse en estandarte de la compañía. Enmarcada en esa mezcolanza de la mecánica del género superheroico con fundamentos de ciencia ficción tan cara siempre a Shooter, la acción se desarrollaba en un universo alternativo en el que no había lugar para la moderna tecnología tal como la conocemos, sustituida por la más versátil de las ingenierías genéticas, capaz de generar igual casas que armas o vehículos. El resto no es difícil de imaginar: en esa civilización sin sentimientos, consagrada al colectivo y regida por el más despiadado pragmatismo, un grupo de proscritos dotados de poderes especiales decidía luchar por su condición de individuos y enfrentarse al orden establecido. Como en tantas otras ocasiones, la deserción de los autores de sus anteriores hogares editoriales tan sólo había servido a un único propósito: producir más de lo mismo, en el mejor de los casos con algo más de libertad y entusiasmo. Entre 1993 y 1994 hubo tiempo para que Lapham se ocupara de quince números de *Warriors of Plasm*, además de los cuatro que constituyeron la miniserie *Schism*, antes de que Defiant entonara su canto del cisne. Cuatro años después de que decidiera

Shadowman

convertirse en profesional del tebeo, Lapham volvía a estar sin trabajo.

Pero poco antes de este nuevo golpe de la adversidad, David y su esposa Maria ya habían empezado a considerar seriamente la posibilidad de realizar historietas propias de corte más personal, un plan que Lapham había aplazado tan sólo por su sincero compromiso con Shooter y su proyecto editorial; la temprana debacle de la compañía fue el detonante definitivo que los animó a emprender la aventura independiente con su propio y modesto sello editorial, El Capitán, y un título que vino a romper drásticamente con todo lo producido hasta entonces por Lapham y con lo que habría cabido esperar de él: *Stray Bullets*.

Stray Bullets partió inicialmente de una única historieta, "The look of love", y un puñado de ideas sueltas y personajes dispersos que vagaban por la mente de Lapham; pero luego, animado por la necesidad de presentar a los lectores un nexo común que dotara de entidad a la colección, buscó la forma de relacionar todos esos elementos de tal forma que le permitiera contar una historia diferente, completa e independiente en cada número, al mismo tiempo que iba construyendo un todo más grande y más complejo. "The look of love" aparecería efectivamente como primer número de la colección a principios de 1995, y sentaría buena parte de las características que la acompañarían hasta su número catorce, último aparecido hasta ahora y con el que venía a cerrarse un primer ciclo: historias duras narradas con un frío y medido naturalismo que no hace sino acentuar esa dureza, protagonizadas por personajes desarraigados de la América profunda y no tan profunda que hablan con ajustadísimos diálogos, plenos de caracterización, y retratados con un blanco y negro algo tosco en ocasiones pero de contundente expresividad, dentro de una severa planificación de ocho viñetas en celdas de 2x4, rota sincopadamente para subrayar algún clímax emocional. Y todo ello al servicio de una sobrecogedora exploración de la violencia y sus consecuencias, pero no desde una glorificación ritual, estética, no desde la exaltación épica, más o menos emotiva pero irremediablemente vacua, sino desde la natural fascinación ejercida por un elemento de caos tan intenso y tan inextricablemente ligado al hecho mismo de la vida.

La sorpresa de la inesperada propuesta del primer número se consolidaría con una nueva sorpresa, la de la estructura formal revelada en el segundo y mantenida ya a lo largo de toda la serie, saltando de personaje en personaje y de fecha en fecha sin respetar la linealidad, obligando a cada lector a rellenar los huecos de un tapiz hábilmente urdido con historias entrecruzadas para componer un desolador paisaje con figuras, un estudio atroz del ser humano sacudido por acontecimientos tan trágicos como imprevisibles sobre los que no cabe ningún atisbo de control. En palabras del propio Lapham, "*esas cosas que pasan y te destrozan la vida*"

Stray Bullets

MÁS ALLÁ DE LA VIÑETA
¡¡ TU PROGRAMA SOBRE COMIC !!
Te esperamos los días 7, 8, 9 y 10 de mayo de 1998 en el
16º SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA
Visita nuestro estand, comprueba cómo hacemos el programa en directo y...
PARTICIPA!!
ENTREVISTAS, MESAS REDONDAS, NOVEDADES, CONCURSOS Y TODO LO QUE SE OS OCURRA

Ofrecido por:

COMRàdio
OM 882 Ona Mitjana SATÈL·LIT

RADIO SANT FELIU
88 8 FM

AJUNTAMENT DE
SANT FELIU DE LLOBREGAT

EMISORAS OFICIALES DEL SALÓN

GIMENEZ.—

Resulta harto complicado hablar, escribir con frialdad y contención de Carlos Giménez cuando se ha pertenecido, como es nuestro caso, a cierta generación de aficionados españoles a la historieta cuyos ojos comenzaron a abrirse a las fastuosas posibilidades dramáticas y expresivas del medio gracias, por ejemplo, al impacto de trabajos suyos como *Hom, Koolau el Leproso, Érase un vez el Futuro* o *Paracuellos*, obras todas ellas fundamentales en el desarrollo lingüístico, temático y conceptual de la narración gráfica autóctona, sólidas piedras angulares sobre las que descansa buena parte del (hoy por desgracia ya casi deshabitado) edificio del cómic para adultos en nuestro país. En la pétrea, obstinada e incombustible figura autoral de Carlos Giménez confluyen toda una serie de elementos, vivencias y etapas históricas que lo convierten en una referencia única en nuestra industria tebeística. Dibujante puntilloso, esforzado y (aunque él se resista a reconocerlo) genial; narrador visual (y esto ya sí lo acepta con diáfano orgullo) estudioso e inquieto, humorista tan explosivo como agrio, documentalista feroz, machacón geómetra de la tristeza y el patetismo, el autor de ese homenaje a la profesión titulado *Los Profesionales* ha dejado durante cuatro décadas de inquebrantable dedicación a este cada vez menos frecuentado *Noveno Arte* algunas de esas planchas irrepetibles, de esos momentos gloriosos, de esas perlas negras de pura emoción hecha imagen estética (la muerte de Koolau, la joven guardadora dándole un beso a Pablito a cambio de la peseta que *necesitaba para echar una carta*, aquel anciano luchando silenciosamente consigo mismo hasta lograr extender la mano para mendigar por primera vez...) que justifican por sí solas la adhesión y el amor a este medio.

Conjugando una templada, serena afabilidad con una visceralidad y una pasión que, aun domesticada la mayor parte del tiempo, se adivina desbordante y tormentosa a poco que se rocen según qué aspectos de su vida y obra, Giménez es un entrevistado experimentado y lúcido, empeñado (incluso podríamos decir obsesionado) en hacerse entender, en evitar confusiones y ambigüedades de juicio, y que esgrimiendo un medidísimo autocontrol (fruto de muchas, muchísimas entrevistas e irrupciones en su biografía) sólo expone, muy de vez en cuando, algunas de sus cicatrices profesionales y personales.

Autor-símbolo como pocos, creador de estatura objetiva y relevancia histórica en absoluto menor a la de ese reducido ramillete de leyendas historietistas a escala mundial (sí, sí, los Eisner, Giraud… esos) que gozan, ahora más que nunca, del reconocimiento por toda una carrera sobre el tablero de dibujo a un nivel envidiable, Carlos Giménez merecía, hoy con más razón, cuando la vía abierta por sus mejores trabajos parece semiabandonada, una de esas miradas en profundidad que *U* suele dedicar a los pesos pesados que están a tiro… y se dejan. Era de justicia.

carlos giménez

Entrevista realizada por David Muñoz y Antonio Trashorras

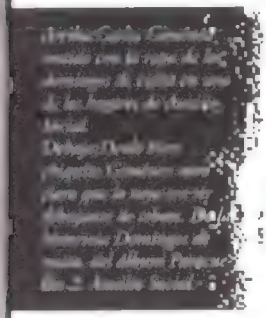
AUXILIO SOCIAL

Naciste en Madrid el 6 de Marzo de 1941 y muy pronto ingresaste internado en un hogar de Auxilio Social.

Sí, mi padre murió siendo yo muy niño y mi madre trató de aguantar con nosotros hasta que ingresó en un hospital con tuberculosis y los hijos tuvimos que repartirnos como buenamente pudimos. Mi hermano Antonio y yo fuimos a parar al Auxilio Social. Yo no había cumplido seis años cuando entré en el colegio Bibona, que estaba por el Puente de Vallecas. Era un casón con jardines y la pared cubierta de una hiedra con bolitas negras que decíamos que eran venenosas. Las llamábamos Uvas del Diablo. "No te lo comas", decíamos, "Que te mueres".

¿Qué función cumplían entonces los colegios de Auxilio Social? Allí se reunían niños de la más diversa procedencia, ¿no?

Eran colegios de caridad, no olvidemos que estamos hablando de los años cuarenta. Acababa de terminar una guerra y había muchos hogares rotos, muchos hijos sin padre, muchos padres en la cárcel o con problemas económicos que les impedían mantener a sus hijos. El estado que había ganado la guerra, el franquista, montó unas instituciones de corte falangista donde la educación era muy de la época: los pilares eran mucha religión y mucha instrucción militar. Era aquella vieja frase de hacer niños para que el día de mañana fueran mitad monjes mitad soldados. Éramos niños falangistas que funcionábamos a golpes de corneta, desfilábamos y hacíamos la gimnasia en plan militar, como en un pequeño cuartel.



Contigo aquello no funcionó. No te hicieron ni monje ni soldado.

No, pero la mili tampoco funcionó. Recuerdo que una vez, en la mili, me paró un subteniente diciéndome "Un momento, un momento, aquél, ¿dónde va aquél?". Me para, me mira, y el caso es que se dio cuenta de que iba bien. "Coño, tiene usted el pelo bien cortado, el cuello abrochado, las botas limpias...pero no parece usted un soldado, ¡parece usted un paisano disfrazado de soldado!" (risas) Y es que lo militar y yo...

Los niños de Auxilio Social pasabais de un colegio a otro. Tu estuviste en varios hogares, el "Batalla del Jarama", el "General Mola", el "Joaquín García Morato"...

Sí, entré a los seis y salí antes de los catorce. Aunque podría haber seguido allí hasta los treinta, porque la cadena de hogares de Auxilio Social abarcaba todas las edades. Podías entrar en un "hogar cuna" siendo un bebé y salir ya a trabajar con un oficio aprendido o para casarte.

¿A esa edad un niño acumula ya rabia contra un entorno como ése o la desarrolla más tarde?

Yo no creo tener rabia. Cuando escribo sobre los colegios no hago hincapié en los elementos que no me interesan, por la sencilla razón de que pretendo hacer una cosa crítica. Pero eso no quiere decir que en la introducción de los álbumes no pueda mencionar otros aspectos de los colegios y no sólo de la gente mala. Siempre cito a unas guardadoras que había en Paracuellos o a un maravilloso jardinero que recuerdo con mucho cariño.

El álbum se lo dedicas a algunas personas que te tenían "jamao", que era como decían los niños del colegio cuando alguien os mimaba un poco.

Sí, los que me daban un mejor trato y algo de comida. Y, concretamente la señorita Alicia me prestó libros en alguna ocasión.

En uno de los colegios conociste a Adolfo

¡GIMÉNEZ! ¿HUBO EL ÚLTIMO DE "EL CACHORRO"?
¿ME LO DEJARÁS?
SÍ, LUEGO, CUANDO LO HAYA LEÍDO YO
¿CÓMO SE TITULA?
"EL CACHORRO"
PASA AL ASALTO
CUANDO YO SEA MAYOR
CUANDO YO SEA MAYOR, TENDRÉ TODA LA COLECCIÓN DE "EL CACHORRO" Y TODA LA DE EL GUERRERO DEL ANTIFAZ. Y YO TAMBIÉN HARÉ TEBEOS ¡SERÉ DIBUJANTE DE TEBEOS!
Y VENDRÉ AQUÍ Y REGALARÉ LOS TEBEOS A LOS NIÑOS QUE NO PUEDAN COMPRÁRSELOS

Usero, que luego sería dibujante también contigo en la agencia Selecciones Ilustradas.

Adolfo y yo somos amigos desde entonces, desde los ocho años. Pero allí también conocí a más gente de la profesión, como el guionista Manolo Yáñez.

Aquello fue un nido de historietistas.

Si, no es raro. Ten en cuenta que allí de las pocas cosas que llegaban al colegio con una cierta asiduidad eran los tebeos de la época: *El Guerrero del Antifaz, Purk el Hombre de Piedra, El Espadachín Enmascarado, El Cachorro*...y los tebeos eran una cosa muy importante. Los conceptos de geografía que teníamos los sacábamos de ahí. Eran nuestras láminas de dibujo, nuestros libros de lectura, hasta nuestra moneda de cambio.

DEMONIO!
NOOOO...!
¡VAMOS A VER COMO ARDEN!
¡AQUÍ, EN ESTAS PORQUERÍAS ES DONDE APRENDES LAS COSAS MALAS! ¡EN ESTO PERDERÍS EL TIEMPO! ¡DE AQUÍ SACAIS LA VIOLENCIA!
¡ARDE DIABLO! ¡ARDE, ARDE, ARDEEEE!

Como los cigarrillos en la cárcel.

Exactamente. El que tenía tebeos tenía poder, porque podía favorecerte dejándotelos. Eran también nuestra fuente de argumentos a la hora de jugar a las aventuras, a falta de cine o de mejores lecturas. Bueno, "mejores" no sé en qué sentido porque los tebeos eran una lectura maravillosa para nosotros.

El creador de El Cachorro, Iranzo, es uno de tus primeros ídolos.

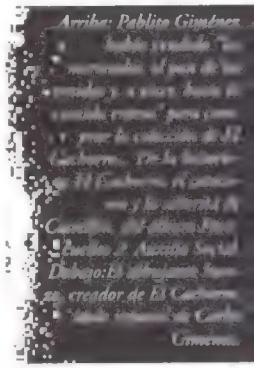
Si, ya lo he contado en alguna historieta. Yo llegué a tener no sé cuántos tebeos de la colección de *El Cachorro*.

Era aquella historieta en que te los quemaba una profesora.

En realidad no me los quemaron. Me quemaron otros tebeos pero no esos, ésa es la diferencia entre la realidad y las historietas. Fueron quemados otros, pero exactamente igual de queridos.

¿Eras consciente de quién era cada dibujante? ¿Diferenciabas entre los estilos de unos y otros?

Hombre, Iranzo para mí era ese dibujante que te gusta más que ninguno, por encima de todos y con el que te identificas. Sus tebeos no es que solamente me los leyera una y otra vez, es que me los sabía de memoria. Una de las cosas que hacíamos, yo quizá más con *El Cachorro*, era coger un tebeo cualquiera, tapar toda la página menos un trocito y, a la vista de ese trocito, saber qué página era y de qué tebeo. Otra de las cosas a las que jugábamos, porque los tebeos daban mucho de sí en cuanto a juegos, era a hacer retahílas de títulos sin equivocarte. Decías "A ver, *Purk el hombre de piedra*", "Hostias, solo me sé tres", "Pues has perdido", "Pero de *Roberto Alcázar y Pedrín* me sé los 312 seguidos" "*¿El Guerrero del Antifaz?*" "Ehhh...*El torneo del odio, Frente al peligro, Olían el feroz...*", no sé si los estoy diciendo por orden o no, ibas, el 22, el 23, el 24, y en cuanto te equivocabas te decía el otro "¡No, te has equivocado!".


Arriba: Pablito Giménez

¿Qué es lo que te fascinaba de Iranzo?

No lo puedo explicar. Con el tiempo me he dado cuenta, cuando he mirado sus páginas, de que era un maravilloso narrador, posiblemente un narrador que ni él mismo sabía lo bueno que era. Si queréis hacer una prueba de lo buen narrador que era, cogeos un cuaderno de *Rayo Kid*, el penúltimo de la colección, *Rayo Kid llega a tiempo*. Es una carrera entre Rayo Kid por un lado, y, por otro, los indios malos que van a volar una presa para

que el agua ahogue al ejército o a los indios buenos, no recuerdo. Hay una narrativa muy, muy bonita. Es verdad que era una narrativa muy abrumada por los textos, ya que los tebeos de la época eran muy cortitos y los textos tenían que ser más exhaustivos para que te durase un poco la lectura. Pues hay en ese tebeo una serie de enfoques de un cinematográfico..., bueno, digo cinematográfico por darle este regalo al cine, porque igual podía decir que el cine hace enfoques historietísticos. Bueno, pues ahí estaban esos indios vistos desde arriba, desde abajo...y dices: ¡qué bien contado está esto! ¿Y como es que este hombre, que posiblemente jamás se paró a pensar lo que era la narrativa, lo hiciera tan bien? Lo que pasa es que Iranzo tenía una concepción muy clara y natural de cómo se contaba un tebeo. Sus dibujos eran algo burdos, pero sus personajes estaban muy bien caracterizados, nunca confundías a un personaje con otro, sus dibujos tenían mucho movimiento, su prosa era muy folletinesca y los diálogos muy divertidos. Nadie ha dibujado jamás los barcos como Iranzo, siendo el barco una cosa muy difícil de dibujar. Puestos a buscarle un paralelismo, si Blasco ha sido a la historieta española lo que Alex Raymond a la americana, una gran dibujante clásico, pues Iranzo quizá ha sido algo más, un escalón más le doy yo, lo que por ejemplo Chester Gould ha sido en la historieta americana, un dibujante que no va tanto a dibujar muy bien como a contar las cosas, a la buena narrativa.

Arriba: Viñeta de El terror de Wolsey, una de las primeras historietas de Jiménez, que dibuja Carlos Giménez y José Luis Muñoz. Debajo: Barrio.

Por entonces ya dibujabas historietas. ¿Copiabas a Iranzo?

Yo lo que no había descubierto en aquella época es que se podían hacer historietas copiando, eso lo descubrí cuando me acerqué al mundo profesional (risas). Vi que era lo que hacían no los niños, sino los profesionales. Yo cuando copiaba a Iranzo lo utilizaba de lámina de dibujo. Me copiaba una portada entera, con el precio y todo, de *Rayo Kid* o de *El Cachorro*. Pero no copiaba cuando hacía los tebeos propiamente dichos. Uno de ellos se llamaba *Miguel el Valiente*, ni qué decir tiene que se llamaba Miguel porque El Cachorro se llamaba Miguel, y era un grumete porque El Cachorro era un grumete, pero no lo copiaba, lo dibujaba de memoria. Alguno de esos tebeos se publicó en la revista *Un Hombre Mil Imágenes*.

Sí, salían páginas de un western, *El terror de Wolsey*, con caballos y todo. ¿Ni siquiera copiabas los caballos?

¡Esos caballos así dibujados no podían estar copiados! (risas). Ahora estoy retomando *Paracuellos* y una de las cosas que hago es que el personaje, Pablito, dibuja tebeos, y la colección que dibuja es *El jinete de la muerte*, con Wolsey, y con esa ortografía, con palabras de seis letras con cinco faltas de ortografía.

¿Sigues en contacto con los compañeros de la escuela?

Sí, hace poco estuvieron algunos amigos contándome historias y las grabé para usarlas en las nuevas historias de *Paracuellos*. Creo que, de momento, los álbumes de Paracuellos siguen siendo el mejor documento para conocer cómo eran los colegios de Auxilio Social. Es lo que pretendía en su momento, que se conociera, de forma un poco novelada, lo que había ocurrido.

PRIMEROS PASOS EN LA PROFESIÓN

Al volver a casa alrededor del año 56 empezaste a trabajar como chico de los recados en un taller de restauración y decoración.

Era un taller que me habían buscado mis primas, en el que se decoraba porcelana y se hacían biombos chinos, se restauraban cosas...

Aparte de los tebeos, ¿escuchabas los seriales de radio de la época? ¿Ibas al cine?

En el taller escuchábamos los seriales de la época, *El amo*, *Los hombres buenos*...pero nunca fui muy aficionado a ellos. Quizá el de *Los hombres buenos* me gustaba más porque era de tiros. Oía la radio sobre todo por la noche, los programas de Gila, al Zorro, que era otro humorista. El cine me ha gustado y me sigue

gustando mucho e iba todo lo que la economía permitía. Procuraba ir al cine una o dos veces por semana, hasta que descubrí a las chicas y entonces a veces dejaba de ir al cine para salir con ellas.

¿Y seguías dibujando tebeos?.

Sí, seguía haciendo tebeítos en casa, ahora más influidos por Ambrós. Recuerdo que cuando hice los dibujos que llevé a Rollán estaba ya pensando más en Ambrós que en Iranzo. A Ambrós lo conocía desde el colegio. Conocía *El Jinete Fantasma* y *Chispita. El jinete de la muerte* que yo hacía era un remedo de *El Jinete Fantasma* de Ambrós. Pero al Capitán Trueno no lo había conocido en el colegio. Cuando me puse a trabajar un día me compré un tebeo que había en un escaparate, al cual ya había echado yo varias veces el ojo: *El Capitán Trueno*. El primero que leí se titulaba *Horror a la Horda*, y contaba, entre otras cosas, que unos egipcios habían fallado en una misión, unos lacayos, y eran momificados vivos. Había unas viñetas espeluznantes de aquellos hombres medio atados por las vendas mientras otros sádicos y fuertes los estaban empujando...y era una cosa tan horripilante y tan emocionante que dije yo "Joé, que bien dibuja este tío". Ambrós ha sido un dibujante maravilloso, maravilloso, qué capacidad de síntesis... Cuánto se puede aprender de Ambrós.

Tu primer contacto con la historieta profesional fue Manuel López Blanco, que dibujaba *Las Aventuras del F.B.I* para editorial Rollán. Te presentaste en su estudio con la carpeta.

Sí, yo tenía un amigo en el barrio que su padre trabajaba en la Editorial Rollán, "¿Tu padre trabaja en Rollán?" "Sí" "Ostras tú, ¿por qué no hablas con tu padre y tal...?" Total, que éste dijo: "Mira, ha dicho mi padre que cojas tu carpeta y que vayas allí y preguntes por Manolito Rollán, el hijo del dueño", que era como se le llamaba cariñosamente porque era un chaval que todavía no había hecho la mili. Total, que llegué a enseñar mis dibujos y Manolito me recibió, los vio y me dijo "Pues nada, vete a casa de Manuel López Blanco". A todos los niños que llegaban diciendo que querían dibujar los mandaban a casa de López Blanco. Y allí en su casa conocí a otros dibujantes como Esteban Maroto, Luis Muñoz, que es un publicista estupendo y un maravilloso pintor, Félix Cascajo...

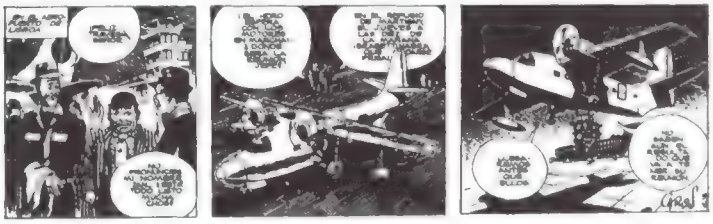
Arriba: López Blanco, "un dibujante de verdad". Debajo: Tira de prensa de Drake & Drake (1961) la primera historieta de "continuará" de Carlos Giménez.

En un artículo que escribiste en la sección que tenías en la revista *Zona 84*, describías así lo que sentiste viendo dibujar a López Blanco: "A mí aquello me parecía magia; me hizo un sitio en su mesa de trabajo y me invitó a que yo también dibujara. Yo estaba tan emocionado, tenía tal estado de nervios, que empezó a dolerme el estómago".

Sí, para mí conocer a López Blanco, un dibujante "de verdad", fue muy fuerte. Los nervios hicieron que tuviera un dolor de tripas tremendo, pero no dije ni mu, porque hubiera supuesto que López Blanco hubiera dicho "Hombre, pues no estés así, vete a casa chaval". Me lo aguanté con tal de poder estar un ratito más a su lado. López Blanco ha sido un hombre muy importante para mí, no solamente porque me enseñase cosas de dibujo, sino porque además era un "maestro" en el sentido clásico de la palabra, que te enseña no solamente una profesión sino a vivir. Yo podía hablar con él, le contaba mis cosas personales y ni se reía ni le parecían tonterías y me daba soluciones que a mí me servían mucho.

Entonces empezaste a trabajar como ayudante suyo.

Sí, a hacer ese arbolito que había que poner en la viñeta, a recuadrar...en fin, en la medida que iba aprendiendo iba haciendo ya el trocito de coche también, y esa sombra... completando algu-



nas viñetas.

Es cuando descubres a los clásicos americanos.

López Blanco tenía cosas, aunque era un hombre que dibujaba de memoria, sin casi documentación. Pero lo que tenía López Blanco eran unas paginitas de *Johnny Hazard* que...bueno, Iranzo es a mi infancia lo que Frank Robbins a mi juventud. Aquellas páginas hicieron que me diera un vuelco el corazón. Uno de los pocos cuadros que tengo son unas viñetas enmarcadas cogidas de algún tebeo de Robbins. Es uno de los mejores dibujantes que ha habido en la historia de los comics, no es de los más famosos, pero los "gourmets" sabemos de lo que hablamos.

Hubo una época en la que cuando se hablaba de Robbins se decía erróneamente que era un Milton Caniff menor.

Lo que pasa es que de Robbins las pocas veces que se ha intentado publicar *Johnny Hazard* se ha empezado por el principio y las páginas de cuando empezaba eran malas, como las de cualquier principiante. Cuando empezaba a ser bueno tenían que cerrarlo porque no se vendía. No es cierto que fuera un Caniff menor, pero siempre hubo esa cosa de que nunca las segundas partes fueron buenas. Robbins salió después, pero su obra no sólo no es peor que la de Caniff sino que puedo demostrar sobre el papel, viñeta por viñeta, que superó con creces a su maestro, porque no olvidemos que Caniff fue su maestro. Si imitar a otros cuando empiezas quita méritos entonces tendríamos que quitárselos a Moebius por haber imitado a Jijè y a tantos otros.

Tu primer trabajo en solitario fue continuar la serie policíaca de tiras de prensa *Drake & Drake*.

Antes dibujé *Curiosidades*, una cosa que me buscó López Blanco. Eran unos cuadritos con anécdotas tipo "los caballos duermen de pie con un ojo abierto...", la clásica serie que ha habido siempre en los tebeos. En el *Pulgarcito* estaba quizá el precedente de todo esto, que era en broma y se llamaba *Aunque le cueste creerlo*.

¿Y te ganabas la vida con aquello?

Bueno, me ganaba la vida como se la gana un principiante. Sí me ganaba la vida cuando trabajaba en el taller de Sarmentero y ganaba un duro diario...

En tus primeros años trabajabas siempre sobre guiones ajenos.

En la época de *Curiosidades* me buscaba yo los temas. En *Drake & Drake* al principio los guiones los hacía José Mallorquí, y luego otros. Era un trabajo muy de principiante, muy flojo, me costaba mucho hacerlo.

Pero para la edad que tenías era un trabajo muy profesional.

Sí, yo trabajaba mucho. Siempre he sido un dibujante honrado, que no es lo mismo que ser brillante. A lo largo de mi vida siempre que he enseñado una página a mis compañeros o a mis amigos muy pocas veces han dicho "¡Oh! ¡Qué maravilla! ¡Qué bonita es!, ¡Qué bien hecha está!". No, todo el mundo ha dicho "¡Qué limpio!" (risas), soy un dibujante limpio, honrado y meticuloso.

LOS PROFESIONALES. LOS AÑOS DE AGENCIA.

En 1963 empiezas a dibujar un western, *Gringo*, con guiones de Manuel Medina.

Gringo sí que creo que es mi primera obra. *Drake & Drake* lo habían empezado José Carlos y Pizarro, dos dibujantes de los que yo por separado fui ayudante. Nunca lo supe hacer, al final las caras las tenía que pegar... Luego hice algunas historias de otro western que se llamaba *Buck Jones* para la agencia de José Gallardo y un par de cuadernos de guerra para Maga con guiones de Jarber, el mismo guionista de *Diego Valor*, una cosa muy mal dibujada. *Gringo* fue el primer personaje que hice como quería. Era rubio porque había decidido hacerle rubio, tenía pecas, que la mitad de las veces me olvidaba luego de dibujárselas, porque yo lo había decidido y, bueno, es verdad que es una historieta que nadie puede decir que está dibujada con mucho talento, pero sí que está dibujada por alguien que lo hacía con mucho cariño, con muchas ganas de hacerlo bien y aprender. Quizá eso hizo que *Gringo* fuera una historieta de éxito, se vendió muy bien y se publicó en muchos países. Josep Toutain, que era el dueño de la agencia para la que trabajaba, Selecciones Ilustradas, estaba encantado con esta serie.

***Gringo* te pilló haciendo la mili.**

Lo hice en el cuartel. Era un cuartel muy especial, se llamaba la Jefatura de Transmisiones, era pequeño y sólo había despachos con tres o cuatro soldados en cada sección. Se iba

sólo por la mañana y no había servicio de armas. Mis superiores, un alférez y un teniente de los que tengo muy buen recuerdo porque eran gente muy maja, nunca tuvieron ningún interés en putearme y no pusieron inconvenientes a que trabajara allí cuando no había otra cosa que hacer.

¿Cómo decidiste irte a Barcelona para trabajar en Selecciones Ilustradas?

Lo de *Gringo* lo empecé a hacer para Toutain sin haberle visto todavía. Manolo Medina, guionista de *Gringo*, era un hombre de Toutain y vino a Madrid a montar una sucursal de la agencia Selecciones Ilustradas en Madrid, para captar a dibujantes de aquí. Manuel cogió un piso en la calle Hileras, donde se ven unos tejados muy bonitos del Madrid viejo que salen en una historieta de Gringo porque yo le pedí a Manolo que me dejara meterlos. Un día Toutain me invitó a ir a Barcelona, en aquella época en la que Toutain invitaba. Me pagó el viaje y el hotel y dio 200 pesetas diarias para mis gastos.

Era un potentado de la época.

200 pesetas era lo que costaba irse de putas. Yo me fui, posiblemente las pocas veces de mi vida que me he ido de putas, con las primeras pesetas que me dió Toutain. Luego no he sido un hombre que haya frecuentado mucho eso.

Toutain era un cazatalentos. ¿Ya te había echado el ojo?

Sí, una vez que conocí Barcelona me di cuenta que para guisar hay que estar en la cocina. Allí estaban las editoriales, las agencias, y, sobre todo, otros profesionales de los que podía aprender. En Madrid siempre ha habido unos profesionales con una base de dibujo mucho más sólida que la de los dibujantes catalanes. Dibujantes de Madrid como

GRINGO
LA COLINA DE LA MUERTE
GRINGO HABÍA LLEGADO A UN PEQUEÑO PUEBLECITO DE LA FRONTERA DE MÉJICO CON TEXAS, LLAMADO POR UN VIEJO AMIGO JARVIS GARRET
ESA ES "LA COLINA DE LA MUERTE"
BUENO NO PUEDO DECIR QUE TENGA UN ASPECTO MUY ACOGEDOR, PERO TAMPOCO CREO QUE PUEDA ASUSTAR A NADIE, JARVIS

eran Pepe Pizarro, Bielsa, Zata, Santiago Martín Salvador, más clásicos, más sólidos. Pero los catalanes, Miralles, Pepe González, Félix Mas, tenían una cosa, una gracia, eran más modernos. Una chica de Pepe era más guapa que todas las chicas que podía dibujar cualquiera, y sus chicas vestían de forma más moderna.

Arriba: Gringo. De la [illegible] *de 1982 de Ediciones Alman* [illegible] *dibujada* [illegible] *Gringo. Gringo, se estaba* [illegible] *un cómic cómico. De* [illegible] *la historia de Gente Tierna.* [illegible] *Los Profesionales.* [illegible] *III. Gente Tierna.*

Barcelona era una ciudad más cosmopolita.

Era más moderna, los dibujantes trabajaban para revistas de actualidad, juveniles. Y yo me di cuenta de que allí podía aprender muchísimo. Además, trabajando desde Madrid para Selecciones Ilustradas cobraba cuando cobraba y a veces estaba sin dibujar porque no tenía guiones, y me di cuenta de que estando allí me iría mejor, cuando quería un guión sólo tenía que pedirlo y a la hora de cobrar sólo tenía que ponerme en la fila el día que se pagaba.

En *Los Profesionales*, la serie de álbumes que empezaste a dibujar en 1982 sobre las cosas que les pasaban a los dibujantes de las agencias en Barcelona, cuentas que Usero ya estaba allí cuando llegaste tú.

Si, Adolfo se había ido antes que yo. Pero ya habíamos estado alguna vez. A Barcelona no me fui de una vez. Hubo varios intentos de ir y volver.

Una vez en Barcelona dibujaste también historietas de romance.

Hice algo, pero me gustaba tan poco hacerlo...sufrí mucho. Recuerdo que hice una historieta de 64 páginas estando todavía en Madrid y, además de que quedó una cosa

muy feíta, me costó mucho trabajo hacerla. Se me atrancaba. Me quedaba horas con la página delante y no era capaz de ponerme a dibujar. Tardé muchísimo. Mi temperamento nunca ha sido bueno para hacer historietas de romance.

En *Los Profesionales* cuentas con humor el ambiente que se respiraba en Selecciones Ilustradas. Parece que los dibujantes no tenían muchas inquietudes.

En ese aspecto echaba de menos Madrid. Todos mis maestros eran gente de un nivel cultural superior a los que me encontré en Selecciones, lo que no quiere decir que en Madrid no hubiera dibujantes más incultos de los que conocí en Barcelona y viceversa. Por ejemplo, Zata me enseñó a escuchar música clásica, me descubrió a Beethoven, José Carlos me enseñó a Lorca, "Tú te ha dado cuenta", me decía, "de cuando dice 'por un angosto sendero de cristales y laureles', pues mira, cristales se refiere a los charcos que hay en el suelo y los laureles son el verde..."

SI TODO EL TALENTO QUE EMPLEA PARA SACAR DINERO SIN DAR NI GOLPE, LO EMPLEASE EN HACER HISTORIETAS, SERÍA EL DIBUJANTE MÁS FAMOSO DEL MUNDO.

"Ah sí, ahora sí lo entiendo", y qué te voy a decir yo de López Blanco. Había un nivel cultural más alto, con más pretensiones, habían leído más. Pero en Barcelona se ligaba y se follaba más (risas). En la parte artística yo recuerdo haber visto a Manolo Zata demostrando sobre el papel si la anatomía de un dibujo funcionaba bien o no y por qué. En Barcelona había otro concepto, lo que preocupaba no era la anatomía o la perspectiva, sino ser moderno, cómo es un pelo bonito y sobre todo cómo hay que pasarlo a tinta, cosas como los estampados de la ropa. Los personajes de romance eran unos personajes que vestían de puta madre, con ropas modernas, con unos pantalones de campana cojonudos.

En Selecciones os reunisteis una serie de dibujantes que en aquel momento estabais haciendo historietas de encargo. De ese grupo, al pasar los años salieron muchos dibujantes con vocación de autor.

Allí nos formamos muchos dibujantes: Maroto, Usero, Fernando Fernández, Beá, que era un niño por entonces de catorce o quince años... Todos estos dibujantes, que luego hemos sido profesionales, no hubiéramos podido quizá haber sido los dibujantes que hemos sido luego de no haber existido Selecciones Ilustradas. Era un buen caldo de cultivo para romper las primeras lanzas, pero también es cierto que si hubiéramos seguido en Selecciones y no hubiéramos abandonado la agencia en el momento que lo hicimos tampoco hubiéramos sido los autores que luego fuimos. Cuando Beá empezó a hacerlo bien, de acuerdo a su personalidad y a sus criterios y a tener éxito, fue cuando ya no estaba en Selecciones. Yo igual. Selecciones Ilustradas era muy castrante, "Es que el editor quiere que no haya figuras de espalda, que todas sean de frente, que no haya figuras de perfil, este otro editor quiere que no haya rayados", y luego Toutain, que era un hombre enamorado de Milton Caniff, te decía "Hombre, pero Caniff lo habría hecho primero viéndose la pierna de la chica" y tú: "No soy Milton Caniff, primero, porque no sé dibujar como Milton Caniff porque no tengo su talento, y segundo porque no lo quiero hacer como él, me gustaría hacerlo como yo quiera". La única forma de hacer las cosas que éramos capaces de hacer fue yéndonos de allí. Yo desde hace muchos años me gano la vida haciendo cosas en las que predomina el humor, historietas que a pesar de lo trágicas que son tienen una parte cómica muy importante. Pues cuando yo le llevé a Toutain mis primeros dibujos de humor, imitando un poco a Jack Davis, los miró y me dijo "Mira Carlos, ni yo he nacido para boxeador ni tú para humorista". No te dejaba ninguna posibilidad. Toutain ha sido muy bueno a la hora de buscar trabajo pero muy malo a la hora de permitir que se desarrolle eso que tú llevas dentro.

Leyendo *Los Profesionales* haces un retrato de Filstrup, de Toutain, bastante cariñoso.

Sí, ese sentimiento por Toutain también existe.

Era el jefe y os hacíais putadas pero era casi como una figura paternal.

En algunos aspectos sí. Pero ten en cuenta que la vida es muy larga y que el Toutain de treinta años no era el mismo que el de sesenta. Entre otras cosas porque el Carlitos Giménez de 25 años no es el mismo que el de 45, que ya tiene una mala leche que se le sale.

¿Pero, cómo era realmente trabajar con Toutain?

Toutain se imaginaba lo que tú ibas a dibujar o ibas a escribir. Recuerdo cuando yo le llevé *Paracuellos*, después de estar un tiempo fuera de Selecciones, "Toutain, tengo unas cosas que he hecho y te las quiero enseñar", "Ah, muy bien, estupendo", debía de pensar que le llevaba un *Delta 99* o algo de ciencia ficción, y de pronto le pongo en las manos lo de *Paracuellos*, que eran unos cuadritos pequeñitos con unos niños. Lo miró así, como el que mira una mierda, abrió el lote de hojas por varios sitios como pensando "Esta es una página que está aquí por error pero las otras deben ser buenas", y cuando vio que todo era lo mismo me lo devolvió enseguida, como si quemase, y yo ingenuamente le dije: "Bueno, es que hay que leerlo". Y me contestó: "¿No tienes otra cosa?". Y esa fue la reacción de Toutain con *Paracuellos*, y mira por dónde *Paracuellos* tuvo mucho éxito. Un éxito relativo, de los éxitos que yo he podido tener, se publicó en Francia y tuvo cierta repercusión. Y entonces ya la segunda parte de *Paracuellos* estaba dispuesto a publicarla, porque los franceses habían dicho que era muy bueno. Coño, pues la primera igual ¿no? Toutain en muchas cosas fallaba mucho, tú le ibas con *Paracuellos* y te salía "¿Y por qué no haces mejor por ejemplo un tío que se está afeitando y de pronto la máquina eléctrica se convierte en una serpiente y le envuelve? ¡Te doy la idea!" y decías "¡A mí no me la des, que no la quiero! ¿Cuándo me has visto a mí dibujando una idea así?". A cambio Toutain tenía ese toque de romanticismo que hacía que pudieras estar hablando con él de tus ilusiones, que aunque también es cierto que luego a la hora de ponerlas en práctica la pela es la pela, ese romanticismo le convertía en un editor diferente.

¿Más idealista?

Yo no llamaría a Toutain idealista porque no creo que lo haya sido nunca. Era un editor romántico, pero no idealista. En una entrevista hace poco me preguntaban si Toutain era altruista, y no, no lo era en absoluto. Lo que sí era es soberbio. Cuando hizo la *Historia de los Comics*, por ejemplo, sabía que con aquello lo más probable era que perdiera dinero, pero dijo "Voy a hacer yo precisamente la *Historia* que nadie se ha atrevido a hacer porque se pierde dinero con ella". Y perdió dinero. Toutain en cierta ocasión me dijo "Van a hacerme una entrevista esta tarde los de la revista *Elle* y entonces les voy a decir que me hagan una pregunta: 'Toutain, ¿qué son los comics?', porque ya tengo la respuesta. La respuesta es: 'Los comics soy yo'" (risas). No sé si os acordáis que hay un número de *Zona 84* que Toutain se dedicó a sí mismo. ¿Qué quieres que te diga? Es de sonrojo. Le gustaba mucho ser el protagonista. Eso le llevaba también a querer ser el mejor, a querer ser diferente y a tener una personalidad. Indudablemente fue un hombre que inventó mercados y caminos que luego han seguido otros, y posturas y actitudes que luego le han imitado. Yo siempre cuento una historia como ejemplo de lo que era Toutain, y de lo que son las demás editoriales españolas. Hace poco, en un Salón del Cómic, una amiga mía dibujante me pidió que la acompañara a ver a un editor japonés, porque buscaban dibujantes. La acompañe y allí en el stand había cuatro o cinco personas, muy educadas y muy atentas a su clientela, y ella se acercó con su carpeta y una publicación debajo del brazo. De los japoneses que había uno era el director de la empresa, otro el contable y había un traductor y una secretaria. Hablaron con mi amiga y le contaron qué les parecían sus dibujos. A todo esto debo decir que antes yo había pasado por el stand de Toutain y que él no estaba por allí y no sabían a qué hora iba a llegar. Estando yo en el stand llegaban chavalitos con la carpeta "¿Está Toutain?", "Pues no, no sabemos cuándo llegará". Siguiendo con los japoneses, le pidieron a mi amiga que les enseñara la revista y en unos minutos le dijeron que les gustaba más el material que había publicado

allí y le dijeron cuánto le pagarían y la forma de pago, y además le dieron unas publicaciones y un folletito fotocopiado que explicaba cómo tenía que dibujar para ellos, al ser la lectura a la inversa. Y antes de irse le pidieron que se hiciera una foto con el director. Y como yo la había acompañado, le pedí que me acompañara a ver a Toutain, "¿Ha venido Toutain?", "No, no ha venido todavía". Y en este punto de la narración comprendemos por qué los editores japoneses van hacia arriba y Toutain cerró las revistas un tiempo después. Porque unos trabajan y otros no.

Los dibujantes de Selecciones erais muy diferentes y trabajabais todos juntos en el estudio. Has contado a veces anécdotas de alguien copiando al de al lado, ¿quiénes eran los dibujantes que marcaban la pauta en la agencia?

La viñeta fantástica, de la historieta Una gran familia, del álbum Los Profesionales.

Se chupa siempre de los más listos. Cuando Pepe González dibujaba una chica, antes de que sus páginas llegaran al despacho de Toutain la habían copiado ya todos los dibujantes que hacían chicas.

YO NO PODRÉ TERMINAR, NO ME DARÁS TIEMPO, ME CLUE... DA DEMASIADO, NO LO ACABARÉ...
¿QUÉ ES LO QUE TE FALTA?
UNA VIÑETA
¿Y POR UN SOLO DIBUJO NO VAS A ENTREGAR?
UN DIBUJO, PERO MIRA QUÉ DIBUJO...

¿Tú admirabas a alguien en particular?

A muchos, en Selecciones y en Barcelona en general ha habido grandísimos dibujantes. Dibujando mujeres creo que no ha habido nunca nadie como Pepe González, y un dibujante de la calidad de Longarón se da una vez en dos mil años, o Miralles, que veías sus dibujos o sus ilustraciones y decías "Joer, este sí que sabe". Y no cito a Blasco o a otros dibujantes por considerar que son de otra generación. No quiero hacer una lista porque son muchos los dibujantes a los que podría nombrar.

¿Y había competencia entre vosotros para ver quién hacía mejor las cosas?

Qué va, había competencia entre nosotros, en el caso de que la hubiera, entre los que la había, a ver quién ligaba más. En Barcelona otra cosa que tenían los dibujantes, a diferencia de los de Madrid, es que en Barcelona los dibujantes tenían moto, coche, salían de noche, se iban de juerga, se iban a la Costa Brava y salían con extranjeras, se alquilaban un apartamento entre dos en Lloret del Mar y pasaban el verano allí, pero sobre todo vivían una vida que a mí se me caían las lágrimas de envidia (risas), comparado con la del dibujante de Madrid, que era más triste. Yo pensaba "Estos tíos sí que viven bien". Porque el dibujante de Barcelona tenía otra cosa, que al estar menos enamorado del trabajo, por no decir nada enamorado en absoluto salvo rarísimas excepciones, utilizaba muy poco tiempo de su vida en dibujar. No tenía ningún escrúpulo en copiar. Si tenías que hacer una historieta que se desarrollaba en Londres con un bombero y tenías una historieta hecha por otro dibujante en la que salía un bombero en Londres, y no estoy hablando de las grandes figuras, pues ponías la historieta en la calcadora o en el proyector y la calcabas. Se entregaba y se cobraba cada diez días y era muy normal que los dos últimos días empezaras a prepararte las cosas y la última noche te quedaras hasta las tantas dibujando para el día siguiente por la mañana, antes de las once o las doce, entregarlo y cobrar y automáticamente con las ojeras te ibas a Lloret a gastarlo (risas).

Tu mejor amigo por entonces seguía siendo Adolfo Usero.

Adolfo es mi amigo más antiguo. Yo ya no le llamo amigo, es una especie de pariente que ha estado conmigo toda mi vida y que forma parte de mi propia biografía. Nos conocemos desde los ocho años y hemos vivido juntos tantas cosas que cuando yo quiero saber algo de mi vida se lo pregunto a Adolfo. "Oye Adolfo, ¿Cómo se llamaba aquella novia que tuve...?" Adolfo no es que sea mi amigo, es un hermano.

HIPPIES SÍ, PERO BUENOS CHICOS

En 1967 formas lo que vino en llamarse "El grupo de la Floresta" con Adolfo Usero, Esteban Maroto, Luis García y Suso Peña.

Sí, detrás de "El grupo de la Floresta" no hay una actitud filosófica, es algo mucho más sencillo. Un montón de dibujantes jóvenes sin posibles vivíamos en una pensión que

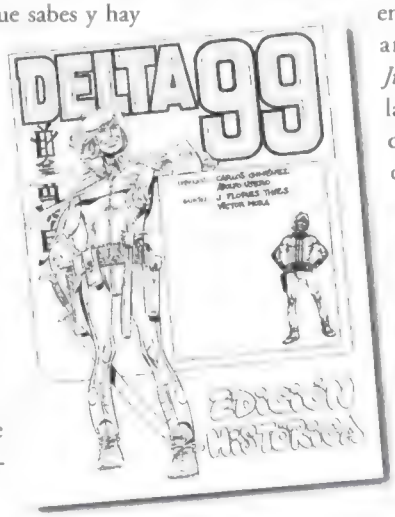
daba a Las Ramblas, y un día dijimos "¿Tú cuánto pagas de pensión? Oye, pues con el dinero que todos pagamos de pensión, nos cogemos un chalet maravilloso". Así que entre los cinco nos alquilamos un chalet, una torre que dicen los catalanes, en un bosque de la Floresta, que era un barrio que estaba cerca de donde vivía Toutain. Era la época de los hippies, y como además éramos jóvenes pues éramos hippies. Un día nos dimos cuenta de que no sólo éramos hippies sino que resulta que vivíamos como hippies, en una comuna, sin habérnoslo propuesto mucho éramos los hippies del libro. No teníamos ningún interés en pegarnos con nadie, con lo cual pretendíamos hacer el amor y no la guerra.

Vestíais con camisas de flores, teníais barba y melena...

Aquel sitio se prestaba precisamente a hacer más el amor que la guerra, era un lugar estupendo para recibir gente y hacer fiestas. Duró poco porque estas cosas siempre se malean, pero el tiempo que duró fue muy agradable y divertido. Pero había que pagarlo a fin de mes y no teníamos nunca dinero, hasta que dijimos "¿Por qué no hacemos un trabajo entre todos que sirva para pagar el chalet?".

Y es cuando dibujáis varios episodios de la serie *Alex, Khan y Khamar* para la agencia de José Ortega.

Los guiones eran de Manolo Yáñez y cuando había que pagar se hacían páginas. Las páginas entre muchos se hacen con más facilidad y era un trabajo divertido, fácil. Uno abocetaba, otro pasaba a tinta... Era para Alemania y los alemanes lo jodían todo. Es curioso, porque tú lo haces lo mejor que sabes y hay un tío que se dedica a estropearlo. El criterio que tenían es que tenía que ser una cosa en colores y para que fuera en colores no tenía que tener negro, y nosotros pensábamos que los colores y el negro no tenían por qué estar reñidos. Si había una puerta en contraluz alrededor tenía oscuro para que afuera hubiera claridad. Pues los alemanes con un pincel lleno de guache blanco tapaban los negros donde les parecía que había demasiado, y llenaban ese espacio en blanco del color que les parecía más bonito. En aquella época no había editores peores que los alemanes.



Arriba: Carlos Giménez en la época de Premià 3. Debajo: Portada de la excelente reedición de Delta 99 que publicó en 1996 la Semana Negra de Gijón.

Luego pasas a dibujar *Delta 99*, que es una idea de Toutain. Delta 99 era un extraterrestre que venía a la Tierra a luchar contra el mal por encargo de una "una confederación de planetas de las tres galaxias".

Lo de decir que es una idea del propio Toutain es mucho decir. Esto es una cosa que lo hacen mucho los editores americanos que dicen "Mira, hazme un superhéroe que vuele y que tenga poderes mágicos", y entonces te escribes el guión y te dice "Vale, esto sí, pero que los poderes mágicos no sean de esos, que sean de otros", te lo dibujas y "Sí, pero que tenga la capa más larga" y al final el editor dice "Bueno, pues yo he sido el autor de la idea". ¡Una mierda! (Risas) Es como si yo te digo a ti "Oye, escríbeme una historia que sea de un chico y una chica que se gustan pero que sus padres no les dejan casarse", y entonces viene Shakespeare y escribe *Romeo y Julieta* y digo "La idea se la di yo" (risas). Tú lo que dijiste fue una obviedad. En el caso de *Delta 99* el que se lo curró fue Jesús Flores Thies. Y el mérito de la creación de Delta, y sobre todo de su realización, porque la idea, aunque fuera de Toutain, tampoco es una idea del otro mundo,

es de Jesús Flores Thies.

¿Como era tu relación con Jesús Flores? Él escribió un texto muy cariñoso sobre ti en *Los Profesionales III* en el que se autodefinía como "milico, carca y facha". Erais totalmente distintos.

Jesús es un buen amigo mío y una excelente persona que nos ha ayudado mucho, no solamente a mí, sino a muchos dibujantes. Una de esas veces fue en los tiempos de la Floresta. Todo se ha ganado con mucho esfuerzo, cada metro de terreno que se ha avanzado hacia la libertad ha costado muchas luchas y muchos esfuerzos. Por ejemplo tener el pelo largo en una época en que se llevaba corto era una cosa que a mucha gente le fastidiaba. Todo lo que sea salirse de lo políticamente correcto le molesta a mucha gente. Ibas por la calle y de pronto pasaba un tío con un coche o con un camión y bajaba la ventanilla y te decía: "¡Hijoooputa!" (risas) y pensabas, bueno, en todo caso será "peludo" o "guarro", pero, "¿hijoputa?" (risas). Un día por una de estas acabamos en la comisaría y quien nos sacó fue Jesús Flores. Fue allí y dijo "Estos chicos yo los conozco y son gente normal, visten así porque les da la gana vestir así".

Él era mucho mayor que tu.

Unos diez años.

Y además militar de carrera.

Sí, mirad, Jesús es un hombre muy generoso, tenemos ideas distintas pero eso jamás nos ha creado ningún problema y nos queremos mucho.

En la reedición de *Delta 99* que editó la Semana Negra de Gijón, Jesús Flores decía que le reescribían todos los guiones.

Yo sobre los guiones poco sé, pero no me extrañaría que en Selecciones Ilustradas Toutain cambiara cosas.

Cuando Flores se fue, el guionista pasó a ser Víctor Mora.

Sí, el último cuaderno que yo dibujé fue el primero que escribió Víctor.

Y de pronto te encuentras trabajando nada menos que con el guionista de *El Capitán Trueno*.

Yo para entonces ya conocía a Víctor, él ya era un personaje legendario en la profesión. Pero no solamente porque fuera un guionista de éxito, sino además porque era un intelectual, un escritor comprometido y un hombre de izquierdas con una biografía admirable que era muy de respetar. Habíamos coincidido en algunas cosas y él debía de ver en mí a un chaval que sentía admiración por él.

***Delta 99* siempre estuvo muy mal editado.**

Sí, lo de *Gringo* igual. Empezaba por los guiones, como Selecciones Ilustradas los servía mal de entrada, el guión lo escribía el guionista pero el que sacaba la copia "aliviaba", no copiaba las descripciones, copiaba solamente los textos, pero claro, entonces se le olvidaba poner las onomatopeyas, con lo cual cuando llegaba al rotulista el guión, llegaba incompleto. Recuerdo una historieta de *Delta 99* que era todo un juego de indicaciones de carretera que se cambiaban unas por otras, y cuando salió el tebeo no había ninguna. Otra vez en una viñeta había un tipo que había registrado el equipaje de una chica y cogía unas braguitas con la punta de los dedos, habían quitado las braguitas porque debía de parecerles inmoral y entonces el tipo estaba con una cara de idiota y con corazoncitos, con los dedos como haciendo yoga. ¿Qué pasa? ¿Que se enamora de la punta de sus dedos? Además, el editor era un tipo que de una página hacía dos o tres. Un día me vino a mí con que "Esteban Maroto se ha quejado de que al montar sus páginas..." ¿Cómo que al montar sus páginas? Si él ha hecho una página así la publicas y se acabó. Lo que pasa es que con aquella página sacaba dos y le salían más baratas. "Dice que al montarlas se pierde la composición. ¿Pero qué composición? ¿Una página tiene composición?" Y se lo estaba contando a otro dibujante. Y yo pensaba "Madre mía...". Y este editor no era el único, era lo normal en la época. Los alemanes han sido los únicos que han sido peores editores que los españoles. Pero en España, salvo rarísimas excepciones, se ha editado siempre muy mal. Toutain era uno de los editores de "lujo" que hemos tenido y aun así yo recuerdo decirle "¿Cómo no te has dado cuenta de que iban los bocadillos en blanco porque no se había rotulado y hay una falta de ortografía...? ¿no te lo lees antes de entrar en máquinas?" y Toutain decía "Yo es que mi mayor placer es, cuando sale la revista calentita, ponerme un whisky, sentarme y leérmela, no la leo antes porque entonces cuando llega ese momento se me quita el placer" (risas). Daban ganas de decirle "Tú no tienes que disfrutar con la revista, tú lo

que tienes que hacer es que la disfruten los demás". Toutain se dormía mucho en los laureles.

Bueno, eso sigue pasando con los editores y lo peor de algunos es que a veces no la leen tampoco después.

Y Toutain la leía después porque la disfrutaba, pero la mayor parte de los editores es que ni la disfrutan.

En el prólogo de la edición de la Semana Negra escribiste " (Delta era) un chico intencionadamente guapo (...) pelo largo - inusual en aquélla época en los tebeos de aventuras-, camisas de flores, chaquetas entalladas... Y por lo que corresponde a los personajes femeninos, peinados sofisticados, vestidos estampados, minifaldas, etc. El erotismo "light" de la serie dio problemas y cuando se editaba el tebeo siempre os vestían a las chicas.

Delta 99 tenía muy poco erotismo, y si tú llamas erotismo a que se vea una teta, además mal dibujada por un dibujante como yo que tampoco se puede decir que dibujara unas mujeres que quitaran el hipo. Pero lo que pasa es que durante el franquismo las mujeres no tenían tetas.

Las de Pepe González si.

Las de Pepe González en España tampoco. Las chicas tenían tetas en otros países (risas). Y el editor de *Delta 99* era un editor especialmente mojigato.

***Delta 99* tuvo una edición de Buru Lan todavía peor que la primera, con colores añadidos por el editor y diálogos cambiados.**

En el mundo de los tebeos todo el mundo se ha creído que era más listo que los autores, incluso si el autor hacía algo que estaba bien era como si te hubiera salido bien por casualidad. No, me ha salido bien porque he reflexionado muchas horas durante muchos años, he practicado mucho y he procurado que me saliera bien. Y eso que te gusta cuando él la mira a ella y sonríe, ¡he hecho muchos borradores para conseguir que me quedara esa expresión! Cualquier persona que se acercase al mundo de los tebeos, editor, aficionado, lector, los fanzines, el que sea, se creía con una capacidad muy superior a los autores. Todos se creen capaces de enmendarnos. "Vamos a poner unos guiones que sean más intelectuales", entonces cogen a *Delta 99* y le ponen diciendo unas cosas... ¡Señor, si usted quiere escribir su novela escríbala, pero déjeme la mía! Pues la gente piensa que a los dibujantes de tebeos hay que "arreglarles" las cosas. Luis Gasca en Buru Lan "arreglaba" todos los guiones y otro los dibujos. Cuando se publicó *Hom* en Estados Unidos, que lo editó nada menos que Neal Adams, que es un dibujante que ha hecho historietas personales y tenía que comprender un poco cierta problemática, hizo un adaptación. Yo que había hecho una historieta en la que mi reto principal era que durante las 46 páginas del álbum no hubiera ni un solo texto de apoyo, pues él me puso textos por todas partes. Los textos decían "La noche era tremenda, pero él estaba seguro de sí mismo, porque su fuerza interior le obligaba a avanzar hacia delante..." Una literatura...coño, si *Hom* es una obra sobria en la que los personajes hablan lo mínimo, son hombres un poco prehistóricos. Un editor que machaca una cosa así es una mala persona. Lo cambió pensando "Voy a mejorar lo de este chico". "¿Por qué publicas lo mío?" "Porque me gusta" "¡Pues si te gusta déjalo así!". Recuerdo que una de las primera críticas que se hicieron en Francia de mi trabajo fue sobre *Dani Futuro* y lo ponían muy bien, decía "Es una ciencia ficción muy bonita, con muchas flores, hecha sin ninguna pretensión pero con resultados..." ¡No es cierto! ¡Estaba hecha con todas las pretensiones! ¡Yo pretendía hacer la mejor historieta del mundo! ¿Sin pretensiones? ¡Yo no he

El erotismo decididamente "light" de Delta 99 no era muy bien visto ni por cierta parte de su editores.

Arriba: Dani Futuro, de la recién salida en formato apaisado que publicó Toutain en 1980.
Debajo: Enrique Sánchez Abulí, Adolfo Usero, Miguel Ángel Nieto, Carlos Giménez y Luis García, pinando espaciales en Dani Futuro.

hecho sin pretensiones ni un solo dibujo de mi vida! Todo lo he hecho queriendo hacerlo muy bien, borrando y repasando y corrigiendo para conseguir un producto final lo más terminado posible y lo más próximo a la idea que yo tenía, ¿cómo que sin pretensiones?

DANI FUTURO

Entre *Delta 99* y *Dani Futuro* dibujaste varios trabajos de encargo con guiones de Manuel Yáñez: *Tom Berry*, que eran historietas de humor del oeste, y *Kiko-2000*, que era también de humor pero de ciencia ficción.

De *Kiko-2000* sólo hice dos páginas para la agencia Ortega, que tenía contactos en Alemania. Durante un tiempo puse series en funcionamiento, una de ellas fue *Tom Berry*. Hicimos un primer episodio que sirvió para que los alemanes lo aceptaran y ya otros dibujantes siguieron haciendo *Tom Berry*.

Y después dibujas los primeros episodios de la serie de ciencia ficción juvenil *Dani Futuro*, con guiones de Víctor Mora. Dani Futuro se llamaba en realidad Daniel Blancor y era un chaval del siglo 20 que después de un accidente de avión se queda atrapado en una grieta del polo norte hasta que le "despiertan" en el siglo 22, donde vive sus aventuras. ¿Cómo surgió la oportunidad de trabajar con Víctor Mora?.

El número de *Delta 99* que dibujé con guiones de Víctor Mora, que lo hice a medias con Adolfo Usero, no le debió parecer mal a Víctor y eso hizo que pensara "Pues en cualquier ocasión que haya me gustaría trabajar con él otra vez". Así, cuando Víctor tuvo que dar un nombre en la revista *Gaceta Junior* para hacer *Dani Futuro* dio el mío. Yo con Víctor he trabajado siempre muy bien. Eran unos guiones muy bonitos de hacer, que iban muy bien a mi temperamento. Yo me encontraba en un momento en la que la fase de principiante ya daba paso a otra de más profesional, dibujar me costaba menos trabajo, dibujaba más libremente, más a mi estilo. Durante el tiempo que duró *Dani Futuro* dibujé muy a gusto, Víctor me permitió experimentar con montajes, era la época en que yo estaba empezando a preocuparme por ese tipo de cosas.

Al cerrar *Gaceta Junior* en 1970 *Dani Futuro* se empezó a publicar en la revista belga Tintin. Por entonces tuvisteis problemas con los derechos del personaje.

Mientras se arreglaba el tema de los derechos hicimos otras cosas. Por ejemplo *Iris de Andrómeda*, que era una serie protagonizada por la compañera de aventuras de Dani Futuro. Hicimos *Iris de Andrómeda* y *Ray 25*. *Ray 25* era una especie de Dani Futuro que nos salió sin la gracia de *Dani Futuro*. Yo no lo dibujé bien, era un guión que me resultó muy difícil de hacer. Era un tema de gente que roba monumentos y es una historieta que nunca me ha gustado de dibujo, de guión en cambio era un guión bonito.

También creaste a Copo Loco y Cómputo.

Cree *Copo Loco y Cómputo* por si surgía hacer alguna cosa de humor. Era un patata que bai-

laba claqué que iba acompañada de un robotito que también bailaba claqué. Copo Loco era una especie de patata con un bastoncito en la mano y un sombrero, que podía ser un bombín o una chistera. Y un día en el programa *Un, dos, tres* me encuentro con un personaje que era el Copo Loco, era la misma patata con el mismo bastón en la mano que bailaba claqué y con un sombrero.

¿La Ruperta?

No, la Ruperta era una calabaza. Lo había hecho Moro, que es un gran dibujante al que admiro mucho. La anécdota es que pasando al tiempo un amigo me dijo "Oye, Carlos, por qué no me haces un papel de cartas para una empresa que estoy montando" y yo le puse el letrero de su empresa y dije "Ah, pues le voy a poner de mascota, como es un personaje que no he utilizado prácticamente, al Copo Loco". Y el chaval me lo devolvió "Toma, no lo quiero, que se ve claramente que está copiado del *Un, dos, tres*" (risas).

Y luego se arregla el asunto de *Dani Futuro*.

Sobre *Dani Futuro* querría decir algo más. Hubo complicaciones a la hora de saber quién disponía o no de los derechos y en definitiva, si estos derechos logramos recuperarlos Víctor Mora y yo fue gracias a Antonio Martín, a gestiones que él hizo, porque Antonio Martín es un hombre que ha estado siempre muy ligado a *Dani Futuro*. No olvidemos que es un personaje que se editó en *Gaceta Junior* justamente coincidiendo con la entrada de Antonio Martín, junto con él entraron unos aires de renovación y se empezaron a hacer series españolas. Y mira por donde Antonio va a ser el editor de la edición definitiva, por orden y completa, de *Dani Futuro*.

Por fin parece que la edición de Forum será la buena.

Espero que sea así, que se publique bien por fin un material que ha estado siempre disperso, incompleto, mal editado y mal rotulado. Porque cuando Bruguera, que fue después el editor en España de *Dani Futuro*, ha publicado cosas de éstas lo ha editado muy mal.

Las páginas estaban rotuladas mecánicamente y con los colores cambiados, supongo que aquella edición no te gustaba nada.

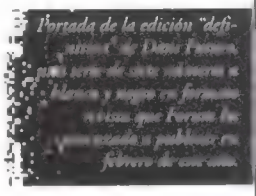
Ni a mí ni a nadie. Espero que ésta sea la vez buena.

La reedición de Toutain en 1981 en la colección Tebeo Semanal salió en formato apaisado. ¿La remontaste tu?

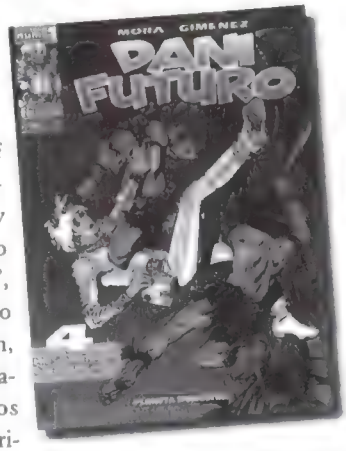
Sí, remonté los números que salieron, pero se cortó de pronto. Hice portadas nuevas, maqueté, se corrigieron los guiones, se rotuló... Incluso algunas viñetas las retoqué, puse en formato las páginas, con lo cual prácticamente todas las viñetas llevan añadidos por algún lado, algunas llevan muchos.

No se nota nada.

Es que están hechos con mucho cuidado. Trabajé mucho para convertir a *Dani Futuro* en un cuadernillo semanal y fue un trabajo muy inútil, porque en definitiva tampoco sirvió para nada, se distribuyó muy mal y se vendió peor. Cuando salió *Dani Futuro* fui por algunos kioskos de Barcelona para ver qué tal se vendía, "Oiga, ¿tiene usted una cosa que se llama *Dani Futuro*, que son unos cuadernitos pequeños así y tal?", "Pues no", "¿Pero sabe usted lo que le digo?", "No, no lo tenemos", "Pero si los tiene usted allí", "Ah, sí, vaya". Incluso me contaban los editores que los paquetes llegaban a la distribuidora sin haber sido abiertos, porque eran unos tebeítos que se vendían a treinta pesetas, con lo que, total ¿qué va a ganar el kiosquero? ¿dos pesetas? Dos pesetas es lo que dejabas de propina donde te tomabas el café, por esas dos pesetas no le merecía la pena ni abrir el paquete. Eso fue el fallo, y fue mío porque la idea partió de mí. Querer hacer un tebeo popular en una época en la que el tebeo popular ya no tenía razón de ser.



Portada de la edición "definitiva" de Dani Futuro, que sería de seis números y Moro y Giménez formarían, antes que Forum la publicara en febrero de este año.



CONTANDO HISTORIETAS

En *Dani Futuro* hay soluciones que luego desarrollas en *Koolau* y *Hom*. Ya planificabas las páginas de una forma que hoy sigue pareciendo moderna pero que entonces no hacía casi nadie.

Cuando ha habido ocasión he procurado ser un buen narrador, a lo mejor en parte lo he conseguido. Lo que pasa es que para narrar, entendiendo como narrar tomarte tu tiempo

para contar bien una cosa, necesitas trabajar en historias largas. Para poder perder una página en contar una emoción tienes que tener muchas páginas. Si tienes para contar la historia en sólo tres páginas, no puedes perder una página, ni una viñeta. Por ejemplo, para hacer una historieta como *Hom* o como *Koolau* sin textos de apoyo, necesitas que la historia tenga cuarenta y tantas páginas. Lo bueno que ha tenido cuando ha habido publicaciones que editaban historias largas por entregas es que te permitía experimentar con la narrativa, "Ahora en esta página voy a dibujar a un hombre caminando por la calle, voy a describir su soledad", pero cuando tienes muy pocas páginas para contar toda la historia tienes que solucionarlo con un letrero que dice "Estaba solo y triste", porque no tienes más espacio. A mí me ha interesado mucho siempre que mis personajes sean muy buenos actores, no soy un gran dibujante pero difícilmente vas a encontrar en ninguna otra historieta, y esto lo digo con un poco de orgullo y de chulería, actores mejores que los de *Los Profesionales*. Hay matizadas muchas caras, muchos gestos, muchas cosas, desde lo muy exagerado hasta lo más sutil. Esto me ha interesado mucho, me ha interesado el hecho de que el personaje se comporte como un buen actor y me han molestado mucho por el contrario estos grandes dibujantes que dibujan una cabeza muy guapa, muy bien hecha, con cara de estar cabreado y de pronto dice "Ja, Ja, Ja", tú con esa cara no puedes decir "Ja, ja, ja", tú con esa cara lo único que puedes decir es "Qué acidez de estómago tengo". Esta preocupación me hace ir a viñetas pequeñas en las que se habla poco y se matiza la expresión y el gesto. Yo muevo mucho las manos también. Creo que la mitad de la expresión está en la cara, el otro cuarenta y cinco por ciento está en las manos y el cinco por ciento en el cuerpo del personaje, es decir, si tiene los hombros hundidos o no... Otra cosa que nunca he podido digerir es que un tío en una viñeta, por muy bien dibujada que esté, se largue un bocadillo en una viñeta en la que cuenta su vida. Primero porque leer aquello es un tocho, y segundo porque no puedes estar hablando un cuarto de hora sin cambiar la expresión. Automáticamente me salgo del relato. El personaje tiene que ir cambiando la cara según lo que diga.

El talento de un gran narrador. Del álbum [illegible] figuras. El planeta Nevermore, editado [illegible] por Editorial Bruguera en 1974.

En aquella época, a principios de los 70, salen dibujantes franceses con preocupaciones semejantes, muy rupturistas.

Sí, es algo que se venía presintiendo desde hace unos años. En la nueva historieta francesa, alrededor del mayo del 68, salen *Barbarella*, el nuevo *Pilote*... Alrededor de eso se cuecen unas habas de las que hemos comido luego todos, y un movimiento, lo que se ha llamado la historieta para adultos, en el que la historieta pasaba a ser adulta de verdad. En la historieta francesa, de pronto hay eso de decir "Vamos a contar cosas para los mayores, que las contamos gente que somos adultos, que las van a leer adultos y dejémonos de los mojigatos". Podías hacer una historieta policiaca y de pronto el personaje se había ido de putas o la chica estaba lavando y se le veía el culo. *Barbarella* tenía una cierta picardía, más porque se lo hacía con un robot que porque se lo hacía. Era decir "Vamos a darle un paso más a todo esto". Porque los americanos es verdad que habían hecho historietas para los periódicos que leen los adultos, pero eran historietas que... Vamos que yo no considero *Rip Kirby* hecho para adultos, porque no tiene la profundidad de un problema para adultos.

Había elementos en tu obra de esa época que

eran un signo de modernidad: el uso de los tiempos muertos, prescindir de los textos de apoyo, la fragmentación de las secuencias, cómo utilizabas los planos de detalle... ¿Estudiabas el trabajo de otros dibujantes? ¿Tenías algún referente cercano en el que apoyarte?

No, eso se llama "la gracia que Dios me dio" (risas). Estáis cayendo en algo que pasa a menudo, es decir, pensar "Y esto que has hecho tan bien, ¿de dónde lo sacaste?, no puede habérsete ocurrido a ti". Yo he sido un hombre que ha reflexionado mucho, al que le ha gustado mucho lo que hacía, que le ha parecido muy importante la profesión en la que se movía y por lo tanto he tratado de hacer muchas cosas. Y siempre que he tenido una pequeña ocasión he tratado de decir: ¿cómo se puede contar esto? Y producto de esa reflexión, de ponerte a trabajar, son esas viñetas tontas o acertadas que habré hecho.

Las cosas que tú hacías quizá se estuvieran haciendo a la vez en Europa, pero en España tú estabas por delante.

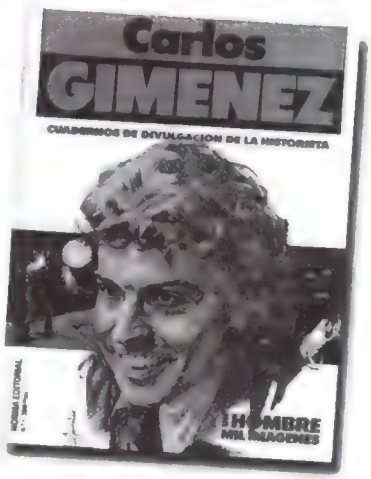
No soy yo a quien le corresponde decir si estaba por delante o por detrás, yo estaba en ese grupo, en el que creo que sigo estando, que tratamos de hacer un mundo mejor, y hacer ese mundo mejor es también hacer tu profesión cada vez un poquito mejor. Eso y la curiosidad que siempre he tenido. Mi trabajo nunca es producto del virtuosismo, porque nunca he sido un dibujante virtuoso, es producto de la reflexión.

La preocupación por la narrativa es una constante en tu trabajo de esa época. Los dibujantes de Selecciones evolucionasteis de forma muy diferente, quizá otros dibujantes como Fernando Fernández o Esteban Maroto evolucionaron hacia el preciosismo estético, mientras que lo tuyo era contar historias.

Sí, lo que no debes olvidar que las cosas que le interesan a unos no son las mismas que le interesan a otros, la ideología y la concepción del mundo no es la misma. Y a lo mejor estos dibujantes estaban preocupados y reflexionaban muy honda y muy seriamente sobre otros aspectos, más estéticos, en los que yo no pensaba siquiera.

¿Hablabais de los diferentes puntos de vista que teníais sobre vuestro trabajo?

Sí, en la medida en la que me relacionaba con los otros dibujantes. Con la gente que está en tu estudio sí que tienes discusiones estéticas y de narrativa y de hecho siempre unos dibujantes influyen a otros. Luego lo que pasa es que cada uno es cada uno. Adolfo Usero y yo, por ejemplo, muchas veces se ha dicho "No tenéis nada en común". Pues no será por las cosas que hemos compartido. Lo que pasa es que nos interesan cosas distintas. Lo que sabes hacer bien y lo que se te da mal, lo que tiendes a hacer, tus amaneramientos, tu moral, tu familia, todo eso confecciona tu estilo y te da una personalidad diferente. Yo he sido un autor que ha cuidado especialmente la historia, mis historietas muy pocas veces han maravillado por el dibujo, porque no creo ser un dibujante maravilloso, lo que a mi me ha interesado siempre ha sido contar una historia, que lo que yo te cuente sea una cosa que me interese y que a ti te puede interesar leer. Lo que pasa es que hay gente que no tiene nada que contar o no tienen ningún interés en contarte ninguna historia, tienen interés en mostrarte sus dibujos, o en mostrarte su arte. Es la diferencia que yo hago entre forma de expresión y forma de comunicación. Puedes decir "Yo me expreso, pinto así y me importa poco que la gente lo entienda o no". Y yo en cambio soy partidario de decir "No, no, yo es que lo que quiero es contarte una historia, si tú no la oyes ya no me interesa contarla". Contar una historia a un micrófono cerrado no me interesa nada, yo lo que quiero es que te enteres de lo que quiero decir. Por eso he profundizado más en cómo contar las historias, y muchas veces para hacerlo bien he hecho dibujos muy aburridos. Recuerdo muy especialmente una página de *Barrio* en la que el niño llega a su casa y se come unos huevos fritos y se escucha en off la voz de su madre. Y en todas las viñetas salía un niño comiendo, una página de casi 25 viñetas en las que sólo cambiaba un poquito la mano y la expresión. Me aburrí mortalmente dibujando eso. Yo sobre todo lo que quiero es que la



Portada de Pepe González para el excelente número uno de la colección de "Cuadernos de divulgación de la historieta" Un hombre mil imágenes (Norma Editorial 1982). Incluye textos, bibliografía, una entrevista y una exhaustiva cronología elaborada por Antonio Martín, a la sazón coordinador de los textos. Uno de los mejores trabajos que se han publicado sobre Giménez.

gente me entienda. Y a veces me la envaino como dibujante porque si hago esto me lo pasaré muy bien haciéndolo pero el lector no lo va a entender. Lo que me interesa mucho es que la historia sea entendida y disfrutada. Una historieta que no se disfruta es una historieta que aburre, y una historieta que aburre es pecado mortal. El pecado mortal de tantos medios de expresión, sobre todo, más que ninguno, la historieta, es el aburrimiento. Tantas historietas tan artísticas que mataban de aburrimiento al lector es lo que ha hecho muchas veces que este barco en el que navegamos haya hecho aguas.

Para ti el dibujo es un medio, no un fin.

Yo siempre lo he dicho: el dibujo es una caligrafía. Dos rayitas y un puntito forman una cara, si una rayita está curvada esa cara está seria o alegre. Si yo dibujo un señor chiquitito, un poco contrahecho, triste, sin afeitar, con una colilla muy pequeñita en la boca, es un pobre, si le pongo un remiendo en la chaqueta es más pobre aún. Ahora, si a ese mismo personaje lo afeito, lo estiro un poco, le pongo un puro y un sombrero de copa, es un rico. Es decir, son códigos de señales que yo emito y el lector recibe. De nada sirve que yo las emita si el lector no las entiende. Como hemos llegado a una cultura de los tebeos en la que el lector sabe leerlos y el autor se supone, debería, saber escribirlos, todo lo que queda es un código de señales a descifrar. Como un libro, la p con la a pa, ¿la p que es?, la p es una rayita y la a es otra. El dibujo es lo mismo. Sólo hay rayas rectas y curvas, no hay más, al igual que notas musicales hay ocho y letras 28 y colores siete, para dibujar sólo hay dos rayitas: la recta y la curva.

CONCIENCIA DE AUTOR

Después de *Dani Futuro*, en 1972, dibujaste una historieta erótica para Alemania, *Ulysses*.

Fue para una revista erótica alemana, y entre los dibujantes españoles estaban Blasco y Bernet, que hacían unas cosas muy bonitas. Era *La Odisea* en plan de broma, con unos toques eróticos. Era interesante para mí en aquella época, por el hecho de que era dibujar mujeres con las tetas al aire, era faltarle al respeto a esa moral a la que hoy en día no tendría ninguna razón para faltar al respeto porque no la tenemos demasiado respeto. Es una historieta que hoy en día no tendría ningún interés, no la haría, pero que en aquella época incluso era progresista atreverse a hacer cosas que atentaban contra las ideas fundamentales del Movimiento.

Lo siguiente fue el grupo Premiá 3, que formaste con Adolfo Usero y Luis García. Dibujasteis *La isla del tesoro* para la agencia Bardon Art y la historieta *4 amigos. La gran aventura*, con guión de Mariano Hispano, también para Alemania.

"Premiá 3" es lo mismo que el grupo de la Floresta. Un trabajo entre varios para pagar un estudio. Lo de los grupos era según quién estuviera metido. Se firmaba así porque poner el nombre de todos era demasiado largo. Hubo un "Taller Premiá" y un "Premiá 78" también.

Y llegamos a la época que nosotros habíamos llamado de "conciencia de autor", por llamarla de alguna manera.

No, está muy bien llamada, define perfectamente lo que yo he tenido. Desde casi siempre he sido consciente de que era un autor, eso se divide en dos vertientes. Una de ellas me obliga a responsabilizarme de lo que digo y a apechugar con todo lo que pueda hacer, véanse mis historietas de *El Papus*, las más políticas, o las de *Paracuellos*, donde he opinado y me he responsabilizado de ello. Y la otra es que sé que soy un autor que hace un producto industrial que da dinero, quiero mi parte y no estoy dispuesto a renunciar a ella como trabajador que soy que tiene derecho por ley, y si no hay una ley que diga que tengo derechos quiero que se haga esa ley.

¿Cómo llegaste a adquirir esa conciencia?

Siempre digo que mi trabajo y mi vida es producto de la reflexión. He inventado cosas que ya estaban inventadas. ¿Por qué las he inventado yo?, porque era lógico que las inventase. ¿Por qué ya estaban inventadas? porque eran lógicas. Si yo hago esto y esto se vende en un sitio, pero luego este señor lo vende a su vez en siete sitios, es lógico que tanto él como yo recibamos una parte. Y no me parecía lógico que de pronto tu obra fuera manipulada, que te la encontraras editada en un sitio y no supieras que se iba a editar. La propiedad intelectual es mía y de la propiedad comercial algo me toca porque es con mi trabajo con el que se comercia, son dos cosas

que me han preocupado siempre mucho en mi profesión y que me han llevado a estar donde estoy. No soy un hombre con dinero, he ganado muy poco dinero en la profesión, posiblemente menos que la mayoría de los dibujantes, pero todo lo que he hecho es mío. No hay nadie que tenga ningún derecho de autor de nada que haya dibujado yo. Y resulta que defender la propiedad intelectual es mucho más fácil de lo que parece, solamente hay que decir "Oiga, esto es mío". Lo que pasa es que muchas veces a los dibujantes y los guionistas o a cualquier otro nos cuesta mucho enfrentarnos al jefe porque pensamos que el jefe igual se enfada, igual no le gusta que le pidamos lo que es nuestro. Y no, al jefe indudablemente no le gusta que le pidamos lo que es nuestro, pero tampoco tienes que pedírselo a gritos. Y hablando se entiende la gente. Y yo no he tenido grandes dificultades en recuperar mis originales, en recuperar mis derechos, que se me abonen mis cantidades, unas veces más y otras veces menos, y en llevar una vida profesional ajustada a la legalidad, porque no es nada del otro mundo lo que pides. Yo tengo todos mis originales, excepto los que se han perdido por circunstancias, porque, entre otras cosas, no los doy, entrego unas fotocopias maravillosamente hechas. Eso sí, hay que molestarse en hacer las fotocopias, hay que molestarse en montarlas, en escribir cartas... hay que molestarse. Y muchas veces lo que pasa es que el dibujante de historietas no se molesta.

En 1971 habías dibujado *El Miserere*, una adaptación de un cuento de Bécquer que se publicó en la revista *Trinca*. En esa historieta explotan un montón de ideas de montaje que ya se apuntaban en *Dani Futuro*. ¿Crees que se puede hablar de un punto y aparte en tu carrera?

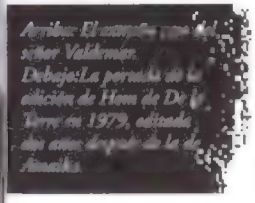
El Miserere, junto a una adaptación de Edgar Allan Poe que hice el mismo año, *El extraño caso del señor Valdemar*, son estas pequeñas ocasiones que tienes de hacer algo fuera de los canales en los que estás trabajando. Si en aquella época estaba haciendo *Dani Futuro* de pronto hay un trabajito que es corto, en el que puedes hacer lo que quieras, que está entre la historieta que se puede leer bien y un poco donde puedes hacer todas esas cosas que tienes ganas de hacer y nunca has tenido ocasión de hacer, un experimento... De todas formas cuando hablamos de ensayo o de experimentos yo pienso que solamente se debe experimentar en cosas muy próximas a que te salga bien el experimento, sobre todo cuando quieres que haya otro señor que lo compre. Tú no puedes publicar en una revista una cosa que el lector no vaya a entender, si trabajas en una industria tu trabajo está sujeto a ella, nos guste o no. Eso no quiere decir que tu trabajo tenga que dejar de ser artístico, intelectual o comprometido, pero

tiene que servir a la industria. Si trabajas para una revista de fútbol y tienes que hacer un personaje que sea futbolista no puedes decir "es que a mí me gusta dibujar caballos", no hombre, si dibujas caballos tendrás que ir a otra revista, tienes que hacer lo que tienes que hacer. Ahora, dentro de que el personaje es un futbolista, trata de contar lo que quieras.

La adaptación de Poe era para *Trinca*, pero no llegó a publicarse por problemas de censura. Al final se publicó en un fascículo del Club de Amigos de la Historieta en 1976 y

A LA TARDE VOLVÍ, EN COMPAÑÍA DE LOS DOS MÉDICOS, A VER AL PACIENTE DE NUEVO. SU ESTADO ERA EXACTAMENTE EL MISMO.
ES EVIDENTE QUE, HASTA AHORA, LA MUERTE (O LO QUE COMUNMENTE SE LLAMA MUERTE) HA SIDO DETENIDA POR EL PROCESO HIPNÓTICO. ES CLARO QUE DESPERTAR AL SEÑOR VALDEMAR, SERÍA SIMPLEMENTE APRESURAR SU FIN O AL MENOS, ACELERAR SU DESCOMPOSICIÓN.

Arriba: El comienzo de El señor Valdemar. *Debajo: La portada de la edición de* Hom de De la Tierra *en 1979, editada dos años después de la de Amaika.*



en *Cimoc* en 1979 y ahora está en el álbum *Sabor a menta*. ¿Qué es lo que pasó?

Yo de eso ya ni me acuerdo. A lo mejor era porque hablaba de la resurrección y, digo yo, ponía en duda alguna de estas leyes del catolicismo a ultranza que teníamos en España y los de *Trinca*, que no hay que olvidar que eran gente del Movimiento, decidieron que era un poco irreverente. *El Miserere* se publicó, pero en un momento dado el personaje iba a un sitio, no veía nada y decía "¿Me habrán engañado?", cambiaron el bocadillo y ponía "¡Dios mío!".

En 1974 haces *Hom*.

Hom lo hago en un momento en el que tengo necesidad de hacer mis propias cosas, una historia mía sobre un tema que me preocupe, donde pueda dar mis opiniones, en fin, que no sea una cosa que otro escribe y yo ilustro. Con *Hom* todavía no se había muerto Franco y queríamos hacer...pues esas cosas. Siempre había un grupo de dibujantes que nos reuníamos y queríamos hacer historietas diferentes, donde opináramos, que no tuvieran que tener el clásico chico y la clásica chica. Y entonces, para un viaje que hacía fuera Luis García para intentar vender material, me hice esta historieta que se publicó en una revista italiana.

Entonces la hiciste pensando directamente en la revista italiana.

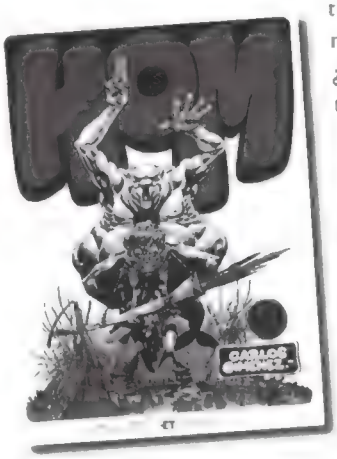
No, la hice pensando en que había que hacer cosas y que podía hacerlas.

Para financiar *Hom* dibujaste a lápiz historietas de romance para Mari Carmen Vila y Miguel Fuster. ¿Quiénes eran?

Mari Carmen era una dibujante, una buena amiga, y Miguel Fuster era otro dibujante amigo que hacía cosas de romance, y yo les hacía cosas a lápiz para ganar unas pelas. Me entrampé mucho. A Jesús Flores le debía dinero. Mientras estás dibujando una cosa no podías dibujar otras y yo tenía mucho interés en dibujar aquello porque pensaba que iba a cambiar mi profesión, y de hecho lo hizo. *Dani Futuro* es el final de una época y *Hom* el principio de otra, cuando yo hago mis guiones, con mi propio criterio y mi propio montaje. Luego me han dicho "Tú, que has podido hacer en la vida lo que has querido", bueno, yo he podido hacer lo mismo que tú. Como decía aquel que estaba tumbado al sol "Si buena vida me doy, buen hambre me paso". Yo he hecho lo que he querido o lo que he podido, pero pagándolo caro.

Hom es una adaptación de un capítulo de una novela del escritor de ciencia ficción Brian Aldiss.

Si, yo había leído por aquella época *En el lento morir de la tierra*, que es como se publicó aquí la novela de Aldiss en la versión de Aguilar y me había entusiasmado por la cantidad de posibilidades que tenía. Mucha gente ha leído luego la novela y no encuentran ningún mensaje, me han dicho "Tú estas cosas que ves en *Hom* no están en Aldiss", pero están, o pueden encontrarse, o por lo menos eran donde se podían colocar, yo no quiero poner a Brian Aldiss intenciones que a lo mejor no tenía. Yo sólo sé que leyendo lo de Aldiss de pronto me apetecía mucho hacer aquello. Yo nunca había hecho un guión largo, y no me atrevía a hacer un guión yo solo, necesitaba un sitio donde sujetar la estructura del guión, y utilicé la historia de Aldiss metiendo todas mis cosas. Del libro utilicé muy poco. *Hom* más que una adaptación está inspirada en la novela.



¿Eras lector de ciencia ficción, te gustaba el género?

Sí, yo he leído mucha ciencia ficción.

De *Hom* hemos leído que se dibujó para un proyecto de revista que se llamaba *Bandera Negra*.

Me habláis de cosas que si no me hablarais de ellas no volvería a haberme acordado jamás (risas), *Bandera Negra*... Yo a lo largo de mi

vida habré querido hacer una revista con amigos a lo mejor cien veces. *Bandera Negra* fue una de ellas.

Entonces, la recepción de *Hom* no fue buena.

No, nada buena. Se publicó en muy pocos sitios, en Italia, pero a la mitad de lo que habíamos apalabrado, aquí lo publicó Amaika dos años después en álbum un poco de relleno, como se tiraban de dos en dos, de paso lo publicaron, en Francia... Las historietas que se venden bien son aquellas en las que sale una tía muy buena, que no se le vean las tetas, no, pero que se le vea que está muy buena, que corra muchos peligros y que la salve el chico, y eso es lo que se ha vendido y lo que se sigue vendiendo.

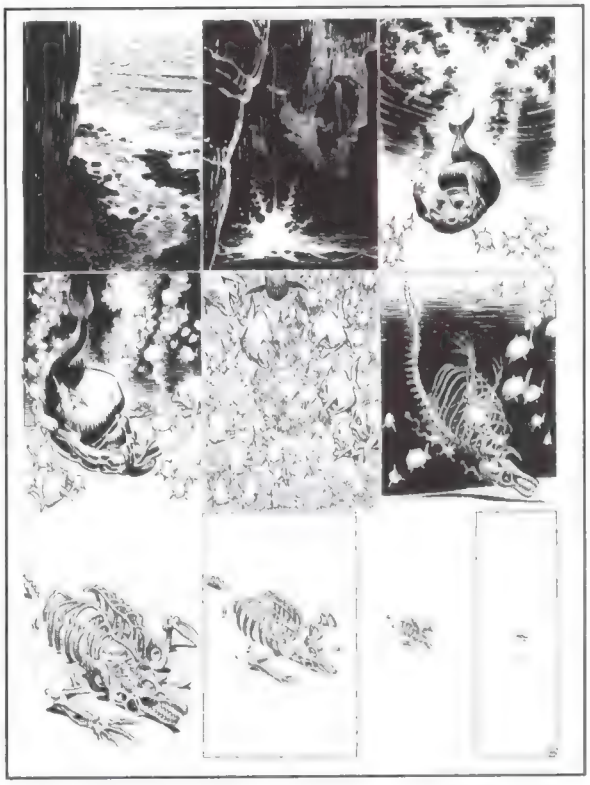
Pero, esta historia, que la hiciste con tantas ganas y que significaba tanto para ti, después de ver que tampoco te había aportado gran cosa, ¿no te desanimó a la hora de volver a llevar a cabo proyectos parecidos?

A mí no ha habido macho que me haya desanimado en la vida (risas). Por la sencilla razón de que yo nunca he pensado en conseguir grandes cosas, si he creído que tenía que andar hacia allá pues he andado hacia allá, ¿si había una pared delante?, pues empujaba, empujaba y a lo mejor terminaba derribándola, hombre, pues a lo mejor podía buscar otra dirección, no, es que no quiero ir en otra dirección, quiero ir hacia allá. He hecho muy pocas cosas pensando en el éxito, si hubiera pensado en el éxito hubiera dibujado protagonistas atractivos, hubiera hecho la historia del chico y la chica. Por ejemplo, ¿a quién le iba a interesar *Paracuellos* fuera de España? Me decían, "Ya que sacabas en *Hom* a aquellas tías por lo menos haberlas puesto guapas", no, porque no quería yo que tú te la menearas (risas).

***Hom* tenía una clara lectura ideológica, ¿eras consciente de lo difícil que lo ibas a tener para publicar una obra así?**

Yo era consciente de que en España en aquel momento no se podía publicar, a no ser que fuera bajo cuerda o algo así. Por eso te digo que nunca he pensado "Si hago esto me voy a forrar", sino lo contrario: "Si hago esto igual me dan de hostias"

Aunque suene un poco forzado ¿te considerabas resistencia? En *Bang!* por ejemplo había un grupo de gente relacionada con la historieta asumidamente de izquierdas que se posicionaba claramente contra el franquismo.



Arriba: *Hom*
Debajo: *El futuro es nuestro*, una de las [illegible] de Giménez con *Hom*. Del álbum *Lágrimas, granos*.

¿Que si yo me consideraba resistencia? No, no. Yo ERA resistencia. Yo sabía lo que hacía y lo que me jugaba. Igual que cuando hacía las historias de *El Papus* sabía a quién estaba molestando y por eso en según qué lista ha constado mi nombre y me he ganado el cariño de ciertos sectores y el odio de otros.

Se dijo que tu nombre estaba en la lista de intelectuales o artistas peligrosos que salió a la luz tras el golpe del 23-F.

Parece ser que sí, nunca lo he verificado pero me lo han dicho varias veces.

ME PREGUNTARON QUIÉN FUE PRIMERO Y NO SUPE RESPONDER
LO SABÍA. PERO CALLÉ
¿EL PUÑETERO IDEA DE QUIÉN FUE ESTE SEÑOR, DIME
¿BUENO, NO TE PREOCUPES. QUIÉRES QUE TE DIGA... EL SECRETO?
EN REALIDAD YO TAMPOCO LO SÉ
¡¡QUE NO TENGÁIS VOSOTROS SUERTE, NI NA BARBAJUÁS!!
OYE, PERO QUIÉN QUIERE DECIR EL ABUELITO?
NO SE COSAS SUYAS COMO TEAR, LA DOS CIENTOS Y POCO DE AÑOS, A ESA EDAD NO SE CHOCHEA UN POCO
HEMOS HECHO LA LEYENDA TENEMOS PARA ACOSTUMBRARNOS PUESTA ENCIMA DE LA MESA... ¿VERDAD, TWINKLE?
HOMBRE, DON MARCELINO ES QUIÉN
¡¡AY, NO, PERO CALLES QUE TE DESEAN MUERTE!!

¿Pasaste miedo alguna vez?

Sí, aunque nunca he sido un hombre muy miedoso, más bien he sido un poco desaprensivo. Recuerdo que un buen amigo mío, Miguel Fuster, una vez que llamó a casa le abrí y me dijo "¡Coño, y abres y ni siquiera preguntas quién soy! ¿Y si soy uno de la Triple A?" "Pues mira Miguel"-le contesté-"la verdad es que ni se me había ocurrido".

¿Y qué pasa en el mundillo editorial cuando muere Franco?

Pues cuando muere Franco te das cuenta de que mucha gente que estaba diciendo "Yo es que cuando se muera Franco, cuando haya democracia, cuando se pueda decir de todo..", pues luego te das cuenta de que luego la gente no tiene grandes cosas que decir, y que realmente hay poca gente que tenga nada que decir. Hubo un momento de euforia al final de la dictadura en donde parecía que todos, y no sólo los historietistas, sino los periodistas, los escritores, los locutores de radio, todos eran gente muy de izquierdas. Quizá porque era el momento de empujar hacia la democracia o lo que fuera. Gente que luego les has visto más de derechas y más reaccionarios dentro y fuera de la profesión...y te das cuenta de que en el fondo las personas no tienen grandes ganas de jugarse nada. La gente está para comer y para cagar y poco más. Afortunadamente no todos. Si no fuera por esa gente que de vez en cuando oyes hablar por la radio, muy de tarde en tarde, o que lees en los periódicos, o alguna película, que te dan la pócima de Asterix que te ayuda a seguir marchando... La verdad es que el panorama que ve uno alrededor es muy desalentador.

La lectura política en *Hom* es más alegórica, pero por otra parte tenías las historias de *El Papus* que luego se reunieron en la trilogía de álbumes *España una, grande y libre*, en las que utilizabas el humor y se criticaba de forma más directa.

Sí, la revista *El Papus* era una revista semanal, al pie de la actualidad, y lo que había que hacer era cosas cortas y directas. Allí encontré un buen rincón para contar mis cosas, para opinar, a veces hacía historietas muy panfletarias, a veces más poéticas o más rabiosas. Pues allí fui haciendo cada semana las páginas que se recopilaron en los álbumes, que, como imagino que todo el mundo sabe, llevan por título los gritos que dábamos los falangistas, y digo "dábamos" porque yo fui un niño de colegio falangista. Jugando con el contenido de la frase y la imagen de las portadas, con las dos españas, una armada con una zanahoria y otra con una ametralladora, te dabas cuenta de que ni era una, ni era grande ni era libre.

En aquellas historietas colaboraste a menudo con Ivá.

Él era un dibujante con mucho talento, que hacía sus propios guiones. Cuando entramos en *El Papus* la cosa es que él sería mi guionista, a veces los hacía enteros, a veces hacía medios guiones que yo terminaba de redondear, o a veces, como me costaba trabajo encontrarle, directamente los hacía yo.

Son historietas muy rotundas, muy agresivas. Hay algunas que asombran por la valentía de los planteamientos. Os la jugabais de verdad.

Nos la jugábamos. No os olvidéis que *El Papus* fue dinamitado con una bomba.

El tercer álbum se abre con una excelente adaptación de *Réquiem por un campesino español*, de Sender.

Fue una historieta de tres páginas para un número extra, y esa historieta, como tantas cosas en mi vida, cuando la llevé todo el mundo la miraba como diciendo "¿Pero esto qué es?". Muchas veces te encuentras que la gente que está al frente del negocio en el que estás trabajando tiene unos planteamientos mucho más reducidos que los tuyos. Esa historieta se publicó, como tantas otras cosas, casi a traición.

Casi lo mismo pasó con *Paracuellos*, que es el título de la serie que empezaste en 1977 sobre los niños de los colegios de Auxilio Social.

Las primeras páginas de *Paracuellos* se publicaron en la revista *Muchas Gracias*. Me habían encargado otra cosa pero no se me ocurría nada, me tomé una centramina, me quedé toda la noche trabajando y llevé página y media, que era el espacio que me habían dado. Era la primera historia de *Paracuellos*, la que suele publicarse antes de los títulos. Y entonces la llevé en el momento en que la revista entraba ya en máquinas. La llevé, la leyeron y no entendieron nada, pero no podían hacer nada ya y la metieron. La semana siguiente hice lo mismo, y me parece que la segunda historia también la publicaron. La

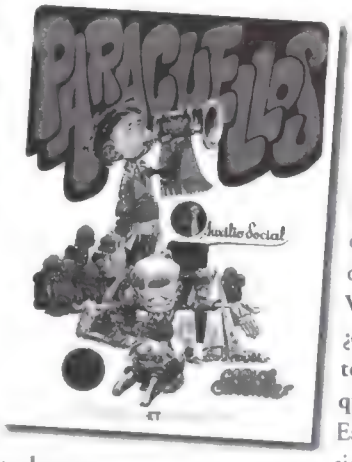
tercera ya no, "Es que esto es una cosa muy deprimente", curiosamente los mejores trabajos que he hecho o que más éxito han tenido a larga, han sido los que el editor de turno no los ha querido ni ver, no los ha entendido.

Estamos hablando del año 1977, el año en que se celebraron en España las primeras elecciones democráticas tras la muerte de Franco. Simultaneaste *Paracuellos* con las historietas de humor político de *El Papus*, que en principio se mostraron interesados en publicar *Paracuellos*.

Cuando llegó el momento no la quisieron publicar tampoco. Salió en una revista que hacían los de *El Papus* tipo *Playboy*, con chicas desnudas.

¿La revista *Yes* de Ediciones Amaika?

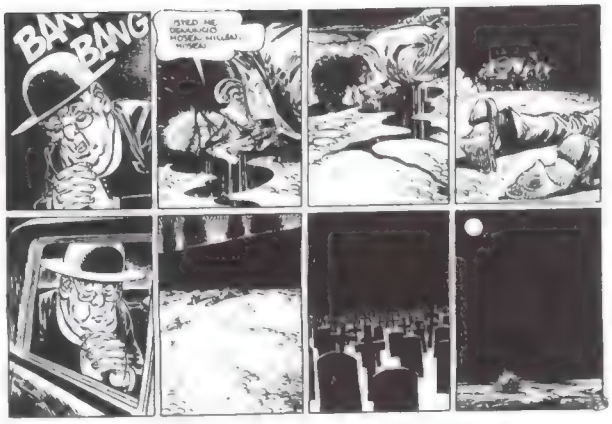
Sí, ésa. Era una revista muy cosmopolita, para gente bien, donde daban consejos, "A ver dónde puede usted desayunar, cuatro comidas en un día: desayunar en Nueva York, comer en Roma, no sé qué" y en la página siguiente salía *Paracuellos* (risas), nunca entendí por qué salió allí.



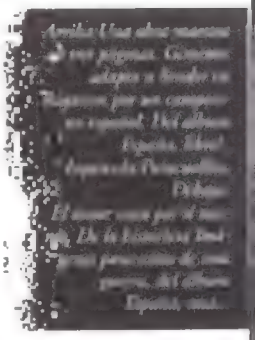
***El Papus* era una revista muy importante en aquel momento, se llegaban a tirar 200.000 ejemplares y allí estaban Ventura y Nieto, Adolfo Usero, Oscar, Gin... ¿No intentaban decirte lo que tenías que hacer?**

Mientras una revista tira 200.000 ejemplares no hay nada que condicione. Estaban muy contentos. Ser de izquierdas en aquella época vendía, meterte con el gobierno se vendía. Mientras se vendía, al dueño de turno le parecía muy bien, el dinero no tiene ideología y en aquel momento esa fórmula de revista funcionaba. Cuando pusieron la bomba ya fue otra cosa.

***El Papus* cambió después del atentado fascista en el que murió el portero del edificio. En el número uno de la colección *Un Hombre Mil Imágenes* comentabas: "Me alegro mucho de haber estado en *El Papus* cuando era una gran revista y me alegro mucho cuando lo dejo.". ¿En qué consistió exactamente el cambio?**



Yo salí de allí muy mal, tras una discusión tristísima con los editores, defendiendo a un dibujante que luego ni dio señales de vida, de estas cosas que dices "Joder, qué idiota soy, aquí capitaneando batallas ajenas de un tipo que además tampoco quiere enfrentarse con el jefe". Después de la bomba quedó claro qué era *El Papus*, se hacían aquellos chistes porque se vendían, pero si les iban a poner una bomba se hacían de otra cosa. Se vio mucha falsa ideología.



Volviendo a *Paracuellos*, ¿cuándo decidiste hacer historietas contando las cosas que te pasaron en el colegio?

Es una idea que había tenido siempre, de hecho yo contaba a menudo las anécdotas del colegio y siempre decía "Me gustaría que un día yo pudiera hacerme mis propias historias y contar todo aquello, porque si no nadie se va a enterar de que existieron aquellos colegios y cuando nos muramos todos los que estuvimos allí será un capítulo de la historia que desaparecerá, alguien tiene que contarlo, del colegio dudo yo que hayan salido directores de cine o novelistas y los que hayan salido dudo

mucho que tengan interés en contarlo. Habrá documentos que contarán que eran los colegios pero no como se vivía allí". Tampoco me parece que sea una cosa muy importante pero yo tenía interés en contarlo. Cuando lo empece lo empece con la completa seguridad de que lo más probable era que no se publicara. Hasta que reuní las treinta y tantas pocas páginas de un álbum, pasó mucho tiempo y tuve muchas dificultades. Los editores siempre se han fiado muy poco de las posibilidades del autor, y han preferido dedicarse a

hacer cosas muy concretas, "Esto, como lo que hace fulano, como lo que hace mengano.." el estilo Ibáñez, el estilo... Pero a lo mejor a Ibáñez le habían estado antes haciendo la puñeta para que no dibujara en ese estilo. Todas las cosas que hemos hecho la mayor parte de los dibujantes de Selecciones que hemos hecho las cosas, no sé si todos, lo hemos hecho fuera de Selecciones. Beá encontró su estilo dibujando gratis para *Nueva Dimensión.*

***Paracuellos* es una obra falsamente naturalista, trata con emociones muy reales, pero existe un trabajo de reflexión sobre el lenguaje historietístico y los mecanismos del melodrama muy importante.**

Sí, está novelado, no es la biografía de nadie. De hecho estoy dibujando la tercera parte de *Paracuellos*, y la titulo *Paracuellos* porque es el título general de la serie pero cuento cosas de diferentes colegios, algunos de ellos separados por bastantes años de diferencia. No tengo la garantía de que voy a estar haciéndolo tanto tiempo como para decir, "Bueno, pues empiezo por el principio", así que partiendo del universo que conozco, cuento las historias.

¿Fue una obra dolorosa de hacer?

Dolorosa y al mismo tiempo como un parto o como una buena cagada, cuando tienes una cosa dentro y necesitas soltarla y la sueltas, y de hecho fue una terapia, hasta tal punto que yo pocas veces he vuelto a contar historias de *Paracuellos.* Incluso ha habido temporadas de mi vida en que lo de *Paracuellos* me ha perseguido mucho, parece como si no hubiera hecho nada en esta profesión excepto lo de *Paracuellos.* Te llamaban de televisión para opinar sobre la posguerra como si yo fuera un historiador. Yo no sé nada de nada, excepto las cosas que he visto y que conozco. Es verdad que ha habido mucha emoción y sigue habiéndola a la hora de hacer ciertas historias, no en vano estoy contando historias que pertenecen a una época dolorosa de mi infancia, una época en la que viví muy mal, muy mal, estos colegios eran realmente jodidos y desagradables y tristes. Y además, hay veces que el personaje escribe a su madre, pienso en mi madre... Cuentas muy poco, pero por la moviola de tu cerebro pasan largas tiras de películas. A la hora de escribir estos guiones remueves mucho en tus recuerdos y te acuerdas de cosas que tenías medio olvidadas. Y es cierto que hay historias tan personales en las cuales más que novelar mucho simplemente lo que has hecho es recordar tus emociones, hay una historieta que se llama *Tito*, que mientras la he escrito y mientras la he dibujado y la he pasado a tinta, cada vez que llegaba a ciertas viñetas se me saltaban las lagrimas. No porque la historieta sea maravillosa. No, porque me recordaba que aquel Tito era mi hermano de verdad y que pobrecito mi her-

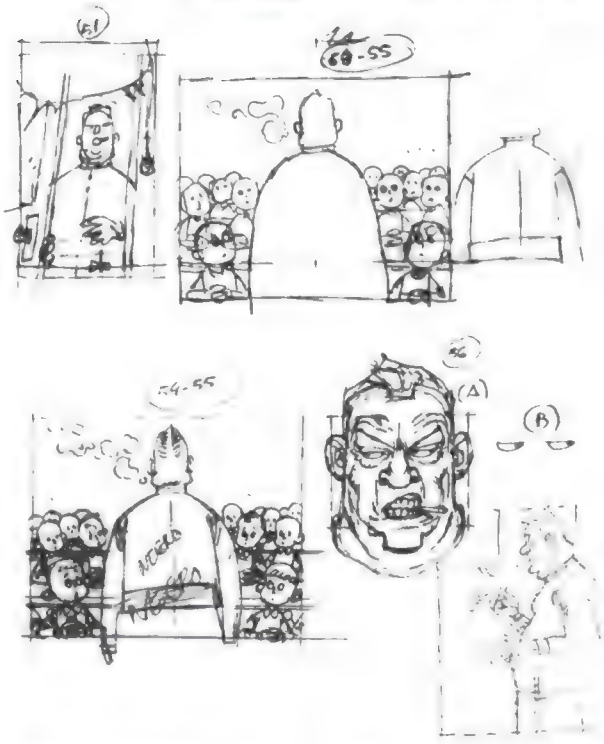
mano, que pobrecito yo y mi madre y el país y tanta mierda que hemos vivido.

Es curioso que una historieta tan sentida la encierres formalmente en una cuadrícula tan rígida, de viñetas pequeñitas.

Por varias razones. Primero porque es una historia que necesita muy pocos decorados, una vez que has dicho "Eso es un colegio", pues es un colegio. Segundo, las grandes viñetas permiten decorados bonitos, yo aquí no tenía ningún interés en que me quedasen decorados bonitos, porque aunque lo que dibujes sea feo, el hecho de dibujarlo en grande, y si te sale bien todavía peor, queda bonito. Los decorados mínimos, las dos rayitas, la puertita, para que nadie pueda decir "Uy, qué bonito", porque ese colegio no era bonito, era feo, y la sensación que tienes que dar es que en ese colegio no se pasa bien y no se vive bien. Y luego el papel es la cárcel más inmediata del autor de tebeos. En la medida en la que yo hiciera viñetas pequeñitas podía contar más cosas y podía contarlas de forma más matizada. Si tú haces una viñeta grande y dices "Hola, Juan" y el otro contesta "Hola", pues has perdido media página para contar muy poco. Además, los niños hablan con frases cortas, trato de contar en frases muy cortas emociones muy concretas. Un "¡Ay!" es el dolor, no hace falta decir "¡Ay, cómo me duele esta pierna, quizá la perderé si la operan..!" No hace falta, los niños dicen sólo "¡Ay!" O "¡Jolín!".

El segundo álbum de *Paracuellos* es algo menos duro que el primero ¿Fue algo premeditado?

Hay que leerlo como una sola obra. Ahora estoy con la tercera parte, que es más amable y menos radical que la segunda, siendo el álbum número uno mucho más duro que el dos. ¿Por qué?, pues porque como nunca sabes lo que vas a poder contar, nunca sabes si te van a dejar o no, si la revista va a cerrar o te van a echar, cuentas al principio lo que más te interesa contar. Lo ideal es que una vez terminada toda la obra pudiéramos barajar las páginas como quien baraja los naipes y contar un mundo en el que hay un poco de todo. Porque si no, parece que al principio has contado sólo una cosa y al final terminas contando sólo otra. Lo que pasa es que vas contando las cosas según puedes y según tienes ocasión de hacerlo.



Bocetos para la tercera entrega de Paracuellos, que finalmente aparecerían publicados en Francia en la revista Fluide Glacial

Hace unos años se reeditó *Paracuellos* en *Tótem* en color. ¿Cómo surgió la idea?

Fue cosa del editor, no me gustó ni la revista ni el color.

Después de *Paracuellos* vuelves a retomar tu autobiografía en *Barrio*.

Sí, es coger como tema para contar historias otra parte de mi vida, el trozo que va a continuación, ¿qué pasó en mi vida cuando salí de los colegios de Auxilio Social?, pues me fui a mi barrio. Es otro *Paracuellos*. Y de hecho no sería extraño que si puedo o tengo ocasión y vaya usted a saber, porque las cosas cada vez son más difíciles de hacer, que volviese a retomar *Barrio*, tengo acumuladas muchas historias.

Parece una obra más vitalista que *Paracuellos*.

Hombre, en el fondo es un poco lo mismo, es otro mundo cerrado, lleno de limitaciones, lo que pasa es que es un mundo mucho más grande. Un mundo donde ya de entrada hay chicas, madres, familias, es otro mundo. Y los personajes son más heterogéneos, no todos hacen las cosas en el mismo día porque no todos están sometidos a la misma disciplina.

Es menos asfixiante. Aunque se vive un ambiente político muy opresivo.

Claro, la España que hemos vivido los que hemos vivido aquella España era muy opresiva, pero no sólo en los colegios. Era una

España muy violenta, en el taller al aprendiz le pegaban cuatro hostias, el maestro daba con la regla, el padre pegaba al hijo y a la mujer, en mi barrio había unas palizas y unas cosas... No nos olvidemos de que era un mundo muy violento en el que se acababa de salir de una guerra en la que la mitad de la gente había visto morir o había tenido que matar. Entonces una hostia más o una hostia menos cuando tú lo que estás viendo son fusilamientos... Y el hambre era muy grande dentro y fuera de los colegios, y la pobreza cultural igual. No es que se viviera mal sólo en mi colegio, no, no era ni más ni menos que un trocito de España, hombre, todavía era un poquito más jodido porque no podías salir y eras pequeñito, estabas solo y no te podías defender. La tristeza añadida que tiene es la soledad del colegio interno. Todo lo demás era lo mismo, la política, el concepto de patria, de poder, los mismos jefecillos que había allí entre nosotros eran los mismos jefecillos que te encontrabas en el taller y en la oficina. El colegio alguien lo definió como una España pequeñita, con sus verdugos y sus víctimas, que a veces se mezclaban y no sabias quién era más verdugo o víctima, todo estaba allí mezclado. España era un país muy cerrado.

UN GRANO NO HACE GRANERO, PERO AYUDA AL COMPAÑERO
¡LA UNIÓN HACE LA FUERZA!
TODOS AUNADOS NO SEREMOS EXPLOTADOS
HISTORIETISTAS ILUSTRADORES HUMORISTAS

Dibujo para el sindicato de dibujantes

Por entonces también hiciste algunas cosas con Alfonso Font que salieron recopiladas en el álbum *Mano a mano*.

Sí, para poder irme de vacaciones le pedía a Alfonso a lo mejor que me hiciera el favor de que me pasara unas historietas a tinta. Ayudas profesionales.

De los autores de tu generación es de los que tiene un estilo más parejo al tuyo.

Puede ser. Alfonso Font y yo nos veíamos a menudo en aquella época, éramos buenos amigos, compartíamos el estudio y es lógico que tuviéramos ideas comunes sobre muchas cosas. Yo creo que Alfonso ha sido y es un dibujante muy superior a mí. La influencia que yo haya podido ejercer sobre él es el resultado de haber convivido y de haber tendido las mismas experiencias, pero él es un excelente narrador y ha dibujado unas historias modelo de narrativa y de belleza.

Es un dibujante que en estos momentos tampoco publica en España.

Si es que en España no publica nadie. Todos los dibujantes españoles y los argentinos que viven en España, trabajan para Francia, donde ya también cada vez se está editando menos. Hay dibujantes que están dibujando para Italia, haciendo lo de *Tex*. Pero ya no hay editores que saquen revistas, sólo se editan álbumes.

En la época de *Barrio* hubo un intento de crear un sindicato de dibujantes y fue un tema al que tu estuviste muy vinculado, ¿qué pasó con aquello?

Ha habido dos constantes durante el tiempo en que yo he estado en esta profesión: una ha sido hacer nuestra propia revista y la otra crear un sindicato. Ha habido tantos intentos de una cosa como la otra. Todos estos intentos de agrupar a los dibujantes para defender los derechos de autor, para intercambiar comunicaciones, para estar más unidos, ha habido muchos. Uno de ellos por ejemplo fue el *Club DHIN*, luego salía como salía, según épocas, en la época del *Club DHIN* como no se podía hacer nada que pareciera un sindicato se hizo el Club. Son cosas que pillan ya muy lejos. Yo he empleado grandes años de mi vida en hacer estos sindicatos. Montas una cosa, gente que no sólo teníamos que montar un sindicato sino que no sabíamos cómo era un sindicato y teníamos que aprenderlo. Recuerdo que para hacer uno nos estuvimos reuniendo durante por lo menos dos años una vez a la semana, unas tardes larguísimas, y luego venir a Madrid para solucionar papeles... Y después del período de inicio tiene que haber unas elecciones para que sigan otros, tiene que salir gente nueva para que se vaya renovando. Nosotros, que en aquella época estábamos inclinados a hacer una cosa tipo comunista, habíamos tenido mucho cuidado con hacer un sindicato que no siguiera ninguna tendencia política, que el que fuera de derechas fuera de derechas, y el que fuera

de izquierdas de izquierdas, que nadie se sintiera excluido, porque a la hora de defender todo lo que es el aspecto profesional, al editor le da igual la ideología que tengas. Los derechos que la ley te otorga son los mismos. Nosotros teníamos muchas ganas de dejarlo, habíamos trabajado mucho y ahora le tocaba a otro, y además está bien que las cosas roten, y cuando se agotó nuestro mandato lo cogieron unos chavales de UGT y metieron el sindicato en la UGT, con lo cual la mitad de la gente se salió. Y al final lo que había era varios dibujantes sindicados en UGT, para ese viaje no necesitábamos esas alforjas. Para hacerse de una central sindical que ya existía no hacía falta haber estado tantos años haciendo nuestro sindicato. Con UGT o sin UGT imagino que el sindicato no habría funcionado porque era obvio que a cada reunión que hacíamos iba menos gente. El dibujante de tebeos nunca ha sido un buen elemento a la hora de luchar, de reivindicar sus derechos, a la hora de mover el culo del asiento. Recuerdo haber mantenido conversaciones en el *Club DHIN* hasta altas horas de la noche tratando de convencer a un dibujante de que tenía que reclamar sus derechos y decía "¿Qué derechos? Si esto es del editor...esto como si tienes un coche, lo vendes y luego quieres el dinero y que el coche siga siendo tuyo". Te encontrabas unos argumentos tan reaccionarios que era agotador.

Falta de cultura democrática.

Falta de cultura de todo tipo. El dibujante de historietas es un hombre que la mayor parte de las veces, salvo raras excepciones, y sobre todo en aquellas épocas, procedía de estratos culturales muy simples y por eso muchas veces también las historietas eran tan simples. Cuando se habla de subcultura es cierto que en la historieta hemos hecho mucha subcultura, y quizá yo también me incluyo. Hay muchos dibujantes que no han reflexionado nada sobre su obra, que detrás de su profesión no había ni una sola teoría, que hacían su trabajo mecánicamente, como el que podía haber hecho cualquier otra cosa.

Tú en cambio has sido todos lo contrario.

Es cierto que no puedes tener teorizado todo lo que estás haciendo, en un momento determinado tú estás escribiendo o dibujando y una cosa te lleva a otra, no dices "Vamos a ver , teniendo en cuenta que he hecho 15 viñetas ahora tengo que hacer 3, a ver cuántas tengo, una, dos... ". Hombre, esto a lo mejor también lo haces en alguna ocasión, y hay un instinto, como aquel pintor que a lo mejor dice "Un poquito más de negro", y le da un poquito más de negro al verde y te parece que el color casi no ha cambiado y entonces da la pincelada, y dices ¿cual es la diferencia? Él lo sabe, pero no está reflexionando y dice "Tiene un 25% más de verde...", no, le echa un poquito de verde. Es como hacer un guiso, vas echando todos los ingredientes que necesitas y al final es cuando pruebas el guiso y lo das a comer y el lector dice "Estaba malo" o "No estaba mal" y a veces te equivocas y dices "Esto no tenía que haberlo hecho así". Y teorizas muchas veces a posteriori. Incluso hubo un crítico que hizo una reflexión sobre unos trabajos míos y yo le escribí una carta agradeciéndole su amabilidad diciéndole, con auténtica sinceridad, "Tus análisis han aportado orden a mi obra". No es que no supiera lo que hacía. Lo que no podía hacer, porque no es mi trabajo, es hacer un estudio sobre mi obra. Bastante tengo con dibujarla.

Por entonces también hiciste cosas para el PSUC.

Sí, el Partido Comunista de Cataluña, yo me sentía muy próximo en aquel momento a los comunistas y colaboré con ellos, era la gente con la que más me movía. Hice letreros, carteles... Pero en estos momentos no colaboraría con un partido nacionalista.

EL "BOOM" DEL CÓMIC PARA ADULTOS

A finales de los setenta y principios de los ochenta hubo un "boom" de las revistas para adultos. Parecía que por fin estaba bien visto leer tebeos.

"Boom" no nos olvidemos que es la onomatopeya de la explosión, cuando todo se derrumba y se cae, en el comic ha habido abundantes "¡Booms!".

Y "cracks".

Y muchos "cracks" (risas).

Eran tiempos de relativo optimismo y abundancia de publicaciones.

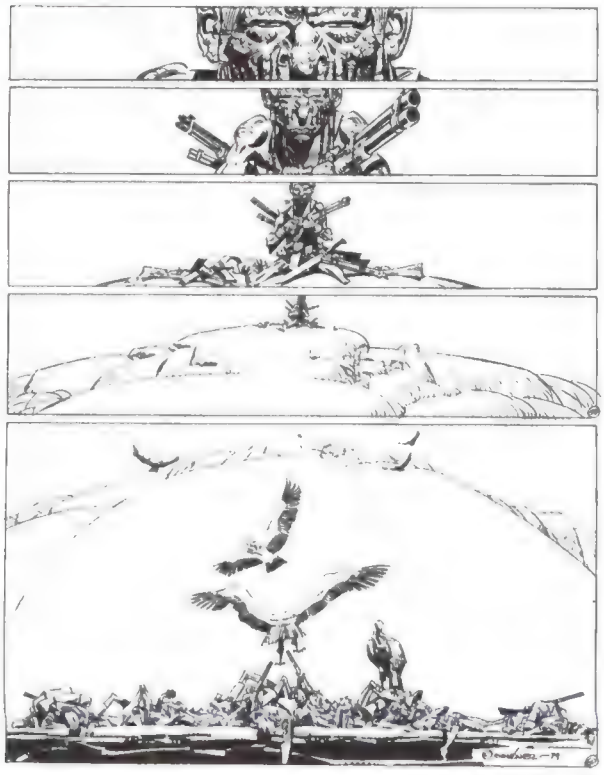
Es curioso, porque si nos hubieran preguntado en aquella época ¿dónde estamos?, hubiéramos seguido protestando diciendo "¡Aquí

no hay forma de hacer nada!", pero ahora te das cuenta, a toro pasado, que había un panorama editorial muy superior. Recuerdo que hacía una historieta y podía elegir dónde publicarla. Es verdad que todas las revistas me pagarían más o menos lo mismo y que no sabía en cuál me parecía peor, pero había sitio donde elegir. Ahora no sólo no puedes optar, es que ni siquiera hay una sola revista, si me preguntan "¿Tú cómo ves el momento actual del cómic?", y me alegraré mucho si no me lo preguntáis, porque siempre tengo que decir que no hay momento actual del cómic, el cómic no está en ningún momento, el cómic no existe. No es ser pesimista, si tú me preguntas "¿Cómo está tu madre?", yo digo "Mi madre se murió", "Hombre no seas tan pesimista", "Bueno, pues si quieres te digo que mi madre goza de excelente salud". Una cosa es el pesimismo, que es cuando la botella está medio llena y tu dices que está medio vacía, y otra cosa es cuando no tienes botella "¿Cómo está la botella?", "¿Qué botella?"

En el 79 haces *Koolau el Leproso*, adaptando un relato de Jack London.

En aquella época había unos alemanes que iban a sacar una revista, y pagaban no sé cuántas pelas por página, que venía a ser unas cuatro o cinco veces lo que cobrábamos normalmente. Víctor iba a hacer un guión y yo lo iba a dibujar, iba a ser una serie de ciencia ficción que luego me parece que la dibujó Alfonso Font, y como Víctor tardaba en darme los guiones, en ese espacio de tiempo cogí un cuento de Jack London y tenía tantas ganas de dibujarlo que empecé a dibujarlo sin guión ni nada. *Koolau el leproso* se vendió muy mal, me dio muy poco dinero y me obligó a estar durante mucho tiempo pasando penas. Salió serializado en la revista *Totem* y gané algo así como unas ochocientas pesetas por página. Rocca me pagó 2.000 pesetas por página y las fotocopias de las páginas, que era una cosa que hice en offset muy bien, me costaban 1.200. O sea que ese es el gran negocio que hice con *Koolau*.

Izquierda y derecha: Koolau el leproso.



¿Por qué ese interés continuado en hacer adaptaciones literarias?

Yo tengo una vertiente de guionista y otra de dibujante, como ya decía antes. Si observáis, cuando hago mis propios guiones me muero de aburrimiento como dibujante. Cuando he hecho adaptaciones, es sobre todo porque, por ejemplo, lees una cosa de London, y piensas "Qué bonito sería esto para dibujarlo", y como la historia ya estaba contada sólo pensabas en cómo la ibas a dibujar. Yo me divertía mucho cuando dibujaba historias partiendo de textos ajenos. La verdad es que cuando adaptaba textos buscaba cosas que fueran muy de acuerdo con mi temperamento, con las cosas que suelo contar, que abundaran en esos hitos donde yo siempre coloco mis historietas, como el abuso de poder. En las historietas que he hecho de Jack London se tratan esos temas tanto como en *Paracuellos*.

Seguro que te sales por la tangente, pero a nosotros *Koolau* nos parece una obra maestra.

No, si a mí me gustaría mucho decirte "Sí, es cierto, *Koolau* es una obra maestra y es de lo mejor que se ha hecho en la historieta", es posible que yo lo piense, nunca lo sabréis (risas), pero aunque lo pensara mi dignidad profesional me impide decir cosas de este estilo. Si a vosotros os parece que es una obra maestra, cosa que me alegra mucho y me parece, dicho sea de paso, muy bien y muy inteligente por vuestra parte (risas), pues dilo tú que yo no puedo decirlo. Es un trabajo

que hice con mucho agrado y del que he quedado muy contento.

Hay una cosa tremenda en *Koolau* y es la violencia. Hay un texto de Carlo Frabetti en el álbum *Érase una vez* en el futuro que lleva por título "La dialéctica crueldad-ternura en la estética de Carlos Giménez" que define perfectamente tu obra.

Esta introducción me gustó mucho, y sí, creo que en toda mi obra hay esto que Frabetti llama dialéctica entre crueldad y ternura. Toda mi obra es una mezcla de burradas y besitos. Estos mismos niños de *Paracuellos*, por ejemplo, que los ves tan tiernitos, con un poso poético, protagonizan escenas muy crueles. En *Los Profesionales* es quizá donde más se nota, es una mezcla de violencia, otro tipo de violencia, más emocional y al mismo tiempo son gente que sufre. Vivimos en un mundo muy jodido, muy cruel, muy duro, donde la violencia alcanza unas cotas muy altas, pero el hombre sigue sintiendo y llorando.

Mientras preparábamos la entrevista comentábamos que quizá has sido el historietista más salvaje del tebeo español, has dibujado algunas escenas que, a pesar del tiempo que ha pasado, siguen sorprendiendo por su violencia. La viñeta aquella a toda página de la historieta *El Misionero* de *Érase una vez en el futuro*, con aquel cura mutilado, o el plano del chaval desangrado en otra de las historietas de ese álbum, *Los Verdugos*. ¿No tenías problemas para publicar ese tipo de historias?

Procuro hacer cosas que reflejen mi percepción del mundo y claro que ha habido mucha gente que no me ha querido publicar. Lo que trato es de contar una historia y cuando la historia es poética y dulce la trato así, intento transmitir esa sensación, y si es una historia de violencia lo que trato es de contar la violencia, el horror de cómo unos náufragos matan a un niño a sangre fría para beber su sangre, no quiero decir "Lo mataron...", no, lo muestro. Nunca me ha parecido correcto este tipo de episodios que se han dado mucho en el cine y los tebeos, por ejemplo un hombre blanco en una película del oeste, sale un indio y ¡bang!, lo mata, hay tres indios más encima de la roca, ¡bang!, los mata a los tres, sigue avanzando, ha logrado escapar, "solamente" ha matado a diez indios.

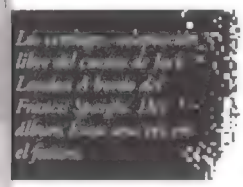
ESTÁ HERIDO, SEGURAMENTE MORIBUNDO. NO PUEDE IR MUY LEJOS, NO MERECE LA PENA QUE NOS MUEVAMOS MÁS
LLEVAMOS SEIS SEMANAS EN EL VALLE DE KALALAU TRATANDO DE DAR CAZA A UN HOMBRE, SOLO HERIDO Y EMPEZAMOS ¡SE ACABÓ! ¡NOS VOLVEMOS A HONOLULU!

El indio no cuenta, es un elemento para ser matado en un momento determinado, para poder seguir contando la historia del otro, del que se escapa. No, cuénteme usted la historia del indio, ese indio que mató estaba enamorado, y su novia estaba embarazada y tenían ilusiones de hacerse un tipi nuevo...la muerte no es una cosa anecdótica y pasajera, la muerte es una cosa muy seria, cuando matas a un hombre, gente que ha tenido la experiencia de haber matado un hombre en la guerra, que ha tenido la experiencia de haber tenido que clavar la bayoneta en la barriga de un enemigo, por muy enemigo que fuera, y por mucha convicción con que lo hicieras, porque si no lo matabas tú a él te mataba él a ti, imagino que es algo que no se olvida fácilmente, mirarle a la cara mientras le clavas la bayoneta y cómo suena la bayoneta en las tripas. Si queremos decir que la guerra es mala hay que contar lo jodida que es la guerra, pero con todas las letras, no "jolín", ni "menuda", no, JO-DI-DA, y que nos lleguen los mensajes enteros, completos, porque si no, son medios mensajes y los medios mensajes son medios compromisos y los medios compromisos no son nada, es lavar y guardar la ropa, "Dios es bueno pero el

Demonio tampoco es malo". No, hombre, defínase. Yo cuando he hecho la muerte he tratado de hacerla muy jodida. Hay mucha soledad y mucha tristeza. Yo alguna vez he soñado que me iban a matar, un sueño muy real, iba yo andando por un callejón junto con mucha gente, un poco desconcertado porque no podíamos ir hacia otro lado, y entonces compruebo que al final de este callejón hay unos guardias que nos van cogiendo y nos van metiendo un tiro en la cabeza. Cuando me di cuenta me habían cogido, "Venga, te toca a ti", recuerdo la sensación de decir "¡Horror, me voy a morir!", en el sueño decía "¡Un momento, un momento". Cuando te vas a morir dices "¡Espere!". Enfrentarse a la muerte debe ser una cosa tan horrible, tan pavorosa, que tú no puedes despacharla en una obra literaria con un ¡pum! Cuando hemos visto ejecuciones la gente llora, la gente se caga en los pantalones... Pero mis historias no son esa violencia que también me repugna, la sola exhibición constante de la violencia para nada, la violencia como espectáculo. La violencia tiene que servir para denunciar algo, eso o las escenas violentas están al servicio de una historia, pero la historia no puede ser las escenas en sí.

En *Koolau* están los dos extremos, las escenas idílicas de los flashbacks en los que Koolau recuerda cómo era su vida antes de contraer la lepra y la dura realidad de los leprosos que viven en la isla de Molokai.

El mundo de *Koolau* era un mundo muy feo, un mundo de leprosos obligados a vivir en unos riscos porque les están dando caza. Cuando tú recuerdas lo bonita que era tu vida antes, tu vida es mucho más bonita de lo que posiblemente haya sido. La cantidad de sombra depende de la cantidad de luz, según lo malo que sea tu momento presente será más bello aun el momento que fue. La vida pasada de Koolau tenía que dibujarla muy idílica, que por otro lado no estaba muy lejos de la forma de vivir de aquella gente de los mares del Sur antes de que llegase, como lo llama London, "el inevitable hombre blanco". Era un paraíso, era una forma de vivir maravillosa, sin enfermedades... La llegada de la lepra, que la trajo el hombre blanco con sus esclavos chinos, convirtió aquello en un sitio terrible, donde además a los leprosos les querían encerrar para que no molestaran. Koolau tiene una muerte liberadora.



***Koolau* es una obra más pesimista que *Hom*, el mensaje de *Hom* es "la unión hace la fuerza", mientras que *Koolau* muere solo en las montañas, abandonado y traicionado por los suyos.**

Hom es también muy pesimista. Al final, todo vuelve a estar como al principio, hay que intentar la revolución, pero la revolución no se consigue hacer, lo que pasa es que hay que vivir intentándolo.

¿Qué había de ti en estas historias?

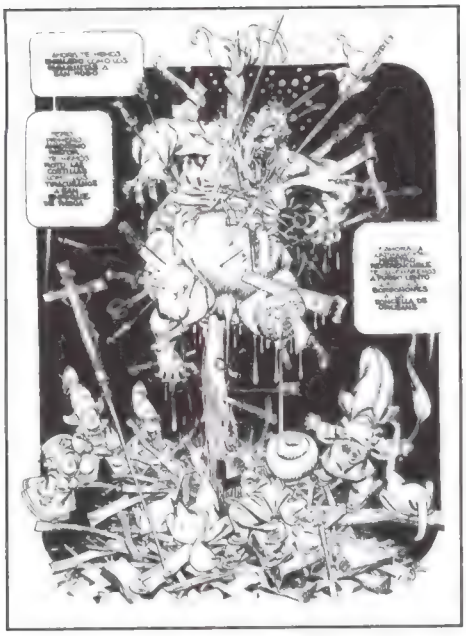
Mi biografía. Cuando alguien dice "Tú utilizas mucho tu biografía, menos en *Koolau*, en *Hom*", no, en *Koolau* y *Hom* también. Yo no he vivido en esos riscos, pero he estado haciendo la revolución y a veces me han dejado solo. Sigo estando como Koolau, ahí en lo alto de la piedra con el rifle, lo que pasa es que ya como la gente no mira no me ve (risas).

En *Érase una vez en el futuro* adaptas un par de historias de Stanislaw Lem y vuelves a atreverte con London en *Los verdugos* y en *¡Aquí base Sahamis llamando a "Jessie"!* En esta historieta hay una escena de humillación tremenda.

Es un poco lo mismo que *Paracuellos*, en todas mis historias hay alguien que abusa de alguien, historias de gente que está encima y gente que está debajo, y los que están encima son crueles con los de abajo.

Y los que están encima obligan a los de abajo a que se devoren entre sí.

Eso es lo que ocurre. El poder del superior casi siempre consiste en nombrar acólitos de la misma clase. La figura más trágica de los campos



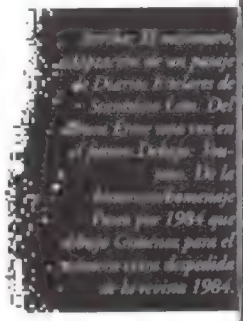
de concentración nazis era el judío que se ganaba los favores de sus verdugos a base de hacer de verdugo él. Esto lo hay en los colegios, en los cuarteles...

***Érase una vez en el futuro* salió serializado en la revista *1984* de Toutain, que fue una revista que marcó época. Había dos grandes editoriales, la de Rocca, que publicaba *Totem*, y la de Toutain, con *Creepy, Comix Internacional* y *1984*, que en el año 1984 precisamente pasa a llamarse *Zona 84*.**

Roca la verdad es que como editor para un autor español era muy poco interesante, no porque sus revistas no fueran interesantes, que sí lo eran porque publicaban a tantísimos autores extranjeros que nunca habíamos podido ver, sino por el hecho de que pagaba a los dibujantes españoles el mismo precio que pagaba por el material de agencia. La política editorial de Toutain era mucho más interesante, eran revistas con materiales nuevos y se pagaban a precios habituales de revista, todos los dibujantes españoles de la época publicábamos con Toutain.

***Totem* era una ventana abierta al extranjero.**

Totem ha tenido unos méritos innegables. En un momento en que el panorama de los tebeos estaba muy muerto, muy aburrido y no se movía nada, Roca, con las revistas *Totem, Blue Jean* y *Bumerang* removió el mercado y de pronto pudimos ver con tremenda satisfacción, por no decir con un orgasmo, los dibujos de Moebius de *Arzach*, que cambiaban tu forma, no ya de dibujar, sino de vivir, de concebir la historieta. Todos los experimentos que hacía la gente de la revista *Metal Hurlant* y toda la historieta francesa interesantísima que había habido desde hacía muchísimos años y que aquí no se había publicado, muchas de ellas porque el franquismo lo impedía, porque salía una teta, y otras simplemente porque nadie se había molestado en publicarlo. Cuando Roca edita estas cosas y llena los kioscos de tebeos, otros editores se creyeron que éste era un negocio muy grande y dicen "¡Pues yo también voy a editar tebeos!" y se les ocurre justamente en el momento en el que ya no deberían editarlos porque ya había muchos en el kiosko. Roca nunca ganó mucho dinero con sus tebeos. Hacía tiradas muy cortas, él tenía la siguiente idea "Hay 8.000 compradores, y estos compradores tienen poder adquisitivo para comprar todo lo que salga, pero sólo hay estos, no es cuestión de tirar 50.000 ejemplares, sino de sacar diferentes publicaciones, con materiales de agencia muy parecidos, para estos 8.000 compradores". El "Boom" del cómic fue el desconocimiento tremendo de la realidad del mercado de muchos editores. Para los dibujantes españoles estuvo muy bien encontrarnos con revistas donde publicar sin tener que recurrir al extranjero. Porque era muy triste tener que dibujar para el extranjero. Cuando trabajabas para fuera lo normal era que un guionista al que no conocías de nada te daba un guión que no entendías, que no iba con tu temperamento, tenías que dibujar cosas del oeste... Impedía que el autor se desarrollase de una forma total. "Boom" o no, aquella época fue una época en la que cierto tipo de dibujante pudo desarrollarse.



En las revistas de Toutain tu tenías status de "estrella local".

No, eso es una cosa que yo creo que vosotros sentíais así desde vuestra óptica de lectores, desde la óptica del profesional Giménez

hacía la cola como todo el mundo. Cuando llamaba a Toutain decía "¿Quién es?" "El Giménez" "Dile que no estoy", el Giménez era un dibujante más al que le costaba muchas veces verse con el jefe. Richard Corben sí era una estrella, si Corben llamaba por teléfono a lo mejor Toutain colgaba al Giménez y se ponía a hablar con Corben.

Entonces también llegaron muchos argentinos como Juan Giménez, Horacio Altuna o Mandrafina, que tenían un nivel de dibujo impresionante.

Argentina siempre ha sido un país que ha dado grandes talentos a la historieta y donde se han desarrollado grandes guionistas y dibujantes como Alberto Breccia, por ejemplo, que era uruguayo.

***Los Profesionales* apareció en la revista *Rambla*, de la editorial Distrinovel, la revista la dirigían Adolfo Usero y Luis García.**

No. Era otro proyecto de una de esas muchas veces que quisimos hacer nuestra revista. Hubo una serie de dibujantes, que éramos, creo recordar, Alfonso Font, Beá, Usero, García y yo, que decidimos hacer una revista y empezamos a trabajar en plan cooperativa. La idea era hacer cada uno lo que quería hacer, y hacerlo muy bien, ya que íbamos a trabajar para nosotros. Hubo cosas muy interesantes. Y yo me hice el primer álbum de *Los Profesionales* entero antes de que saliera la revista. Lo que pasa es que luego hubo muy mal rollo por parte de uno de los componentes del colectivo, con el que todos más pronto o más tarde hemos acabado mal. He seguido teniendo mi buena amistad con Beá, con Font, y con Adolfo pero con otros no.

Aquella revista, que era algo soñado, ¿crees que podría haber funcionado si no llega a ser por vuestros problemas internos?

No lo sé, lo que yo he aprendido a lo largo de mi vida es que una revista no son los autores. Es decir, que los autores, por muy brillantes que sean, no son la revista, la revista es el director. El personaje más importante de la revista es el director. Cuando ha habido una revista que ha tenido un director con talento esa revista ha funcionado. Ejemplos: la revista *Mad* en Estados Unidos, *Pilote* en Francia, las revistas de Bruguera en la época o la revista *Chicos*, porque ideologías aparte doña Consuelo era una buena directora. Porque un buen director es el que sabe escoger a los buenos profesionales, el que sabe crear una fórmula coherente y homogénea. Es como en una película el productor. Lo que en España siempre han faltado han sido buenos directores. España ha sido un país de excelentes dibujantes, regulares guionistas y malísimos directores.

***Rambla* terminó de saturar el kiosko. Llegó a haber como diez cabeceras a la vez.**

Cuando sale una revista hay que estar dispuesto a invertir un dinero durante una cantidad de números hasta que la revista se afiance en el mercado. Yo recuerdo que el primer número de *El Capitán Trueno* que compré fue el cincuenta y tantos. No todo el mundo conoce la revista el día que sale. En fin, hace falta un tiempo de rodaje y *Rambla* no lo tuvo. Además una revista no puede cambiar en cada número, en *Rambla* según íbamos yéndonos los autores se iban metiendo otras cosas y al final se convirtió en una cosa que no entendía ni dios, que se procuraba hacer con poco dinero, sin pagar a los autores e incluso cambió el nombre.

Aquello de *Rampa-Rambla*.

Ves los últimos números y para el lector medio no tienen el menor interés.

PASEANDO POR LAS RAMBLAS

***Los Profesionales* es una serie de cuatro álbumes que empezaste en 1982 y terminaste en 1987. ¿Cómo te vino la idea de contar las historias de los dibujantes de agencia de Barcelona?**

En esta profesión no hay mucho tiempo para buscar ideas, como supongo que hacen los directores de cine, "Voy a tirarme ocho meses leyendo a ver qué se me ocurre", en nuestra profesión terminas de entregar la última página del episodio A y empiezas por la tarde la primera del episodio B. Lo ideal sería hacer siempre como hago ahora, escribirte primero el guión y si tienes tiempo para pensar, escribir cinco o seis y descartar los que no te gus-

tan, o rehacerlos. Yo que soy un dibujante que suele nutrirse de elementos de su propia biografía, tenía un filón en las agencias de Barcelona, que ofrecían además un ramillete de personajes y de historias de lo más variopinto. Al principio no tenía idea de que fuera a hacer tantas historietas.

¿Y qué pensaron los otros dibujantes cuando les contaste que querías hacer una historieta sobre ellos? ¿Se pusieron nerviosos?

Qué va, qué va. En un momento determinado reuní a unos cuantos dibujantes, que si mal no recuerdo eran Pepe González, Víctor Ramos, Adolfo, Luis García, Fernando Fernández...y alrededor de unas almendras y unos cubatas cada uno me contó sus historias. Los dibujantes son gente muy buena, el mundo está podrido, pero de los mejores mundos posibles es el de los dibujantes, cuando tú me decías si había rivalidad entre nosotros, pues no, al contrario, a Pepe según iba dibujando las cosas se las iban quitando para calcarlas y Pepe decía "¿Dónde está mi página?" "La tiene fulano" y al final decía " Joder, todas la páginas van a ser iguales, se van a creer que yo copio de vosotros" y le contestábamos "No Pepe, no, se creerán que copiamos todos de Longarón"(risas).

En una historieta del primer álbum cuentas una broma que le hicieron a un dibujante que calcaba las páginas en el cristal de la ventana y van un día y le quitan el cristal para que al apoyarse en la ventana esté a punto de caerse y se dé un susto de muerte. ¡Estaba en un quinto piso! ¿También era una anécdota real?

Sí, todas las cosas que cuento en *Los Profesionales* son anécdotas reales, lo que no es real a lo mejor es el personaje al que le ocurrió. Ningún personaje corresponde exactamente a alguien real y el como ocurrieron las cosas también está novelado.

Cada álbum tiene un enfoque distinto, en el primero y en el segundo cuentas anécdotas muy gamberras de los dibujantes, en el segundo, que se llama *Gente Tierna*, te centras más en las historias personales de cada uno, tienes la historia aquella por ejemplo de cuando Toutain le quiere buscar novia a Pepe González...

Te recuerdo que yo no he sacado nunca en mis historias ni a Toutain ni a Pepe González (risas).

Bueno, Filstrup y Jordi(risas). Y en el cuarto álbum, *Rambla Arriba, Rambla Abajo*, cuentas una historia larga a base de decenas de pequeñas historias y, aunque hay elementos de drama y humor en todas las historias, la balanza se inclina ya más a favor del drama.

Yo empecé como todo, diciendo, bueno, vamos a hacer un poco de esto a ver qué pasa, y una vez que la cosa va bien dices, ¿qué he hecho?, pues he contado esto y esto, pues no se te olvide que hay que contar también los problemas sentimentales de los dibujantes. En la medida que haces unas historias aisladas no pasa nada, pero en el momento en que estas historias van creando un mundo lo que tienes que hacer es que no falten los ingredientes básicos que se supone había en ese mundo. Un día añades la cosa política con una manifestación...

La historia del chaval que tiene una cita.

...Sí, y la chica que no llega y se ve la manifestación y que va a haber hostias. Y después de las gamberradas dedico un álbum a contar no tanto las calaveradas y las bromas y los dislates y las cosa desquiciadas como los sentimientos de esta gente. *Rambla Arriba, Rambla Abajo* es una historia que se me fue de las manos, iba a hacer la historia de un ligue y me salió en vez de en ocho páginas en

PERO... YO NO SOY UN INTELECTUAL... YO SÓLO SOY UN DIBUJANTE DE TEBEOS...
LOS TEBEOS QUE TÚ DIBUJAS SE PUBLICAN Y LA GENTE LOS LEE. LOS TEBEOS QUE TÚ DIBUJAS TRANSMITEN MENSAJES, VEHICULAN IDEAS Y CONCEPTOS, TIENEN CONTENIDOS IDEOLÓGICOS.

20 ó 30. Y ya estaba tan larga que como ya no me servía para un episodio de *Los Profesionales*, entonces dije, voy a incluir alguna cosa más y hago un álbum. Mezclada con la historia metí pequeñas historias que vayan contándote cómo son las Ramblas, cómo es esa ciudad en la que se desarrolla esta historia

Arriba: Las historietas de romance de Pepe Gonzalbo/Jordi. De la historieta Transfusión del álbum Los profesionales 80. Gente Errata Debajo: Rambla

que transcurre en una sola noche. Lo que pasa es que también escribí muchas más historias cortas de las que necesitaba y al final me salió un álbum larguísimo, de cerca de 70 páginas.

En esta historieta combinabas estilos de dibujo muy distintos.

Como era una historia general en la cual se intercalaban historietas independientes, sobre el niñito que se va de putas y se enamora de la puta, sobre el viejito que hace una reflexión sobre la juventud, o el mendigo que está en el suelo y su amigo le dice "¡Levántate!", cada una se prestaba a ser contada en un tono gráfico diferente. El lector, cuando se enfrenta una obra, abre su mente para que le entre la obra y no se fija en si aquel tiene las piernas más finas o más gordas. Si os fijáis en mis dibujos, los dientes, que se supone son algo inamovible, son grandes, pequeños, afilados o no según me interese. Si la situación era más cómica caricaturizaba el dibujo mucho más. Esto no lo inventé yo, ya lo hacía entre otros

Blasco hace muchísimo tiempo en aquella maravillosa historieta de *Cuto en el país de los hombres muertos* que empezaba dibujando la historieta en cómico y terminaba dibujándola totalmente en serio.

¿Es real la anécdota de la chica a la que le viene la regla cuando está a punto de acostarse con el protagonista y lo deja todo perdido de sangre?

¿Sabes lo que pasa? que en aquella época en Selecciones hacíamos muchas historias de romance, pero los protagonistas eran muy limpios, muy asépticos. Era el jefe, joven, guapo y bueno, soltero, que se enamora de la secretaria, joven, rubia, guapa y soltera. Pero hay una chica, mala, morena y soltera, que se mete por medio. Sólo era cuestión de ver cuál de las dos chicas se llevaba al príncipe. Yo me acuerdo que decía "Joder, nunca hay un romance en el que uno de los dos que está enamorado esté casado", yo estoy harto de ver en la vida gente que se enamora estando casados. La menstruación no existe, ahora tampoco existe el SIDA, nunca existe nada que no sea el romance suave. Yo quería hacer historias de romance de personas normales y corrientes. Entonces, una vez a mí me ocurrió que estando con una mujer le vino la menstruación, pues esto es una cosa que ocurre, son estas cosas que ocurren en la vida cotidiana y no tienes por qué obviar. De ahí viene también un poco lo de las *Historias de sexo y chapuza*. Es el otro lado de las historias de romance que hacíamos para las agencias.

Un año antes ya habías hecho el álbum *Romances de andar por casa*.

Es un poco lo mismo, sólo que en otra métrica y con otro acompañamiento. Son historias de desamor, tienen un tono más triste, más formal. En vez de predominar la gracia o el chiste, lo que predomina es la parte trágica de este amor chapuza, cuando los amores son insatisfactorios o no terminan en "colorín colorado, este cuento se ha acabado", sino que terminan como terminan estas cosas en la vida, que nunca terminan, que siempre dan paso a otra cosa.

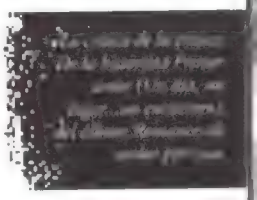
LA CRÍTICA DE LA CRÍTICA

En los años 80 muestras una preocupación especial por la función de la crítica de tebeos, escribes cartas y artículos muy polémicos en la sección que tenías en *Zona 84*, que se llamaba también *Los Profesionales*, y dibujaste la historieta *Primer amor (un día, un lugar, un encuentro)* en la que pusiste en

boca de un escritor lo que pensabas sobre el tema. ¿Qué piensas ahora de todo aquello?

En primer lugar yo siempre he tenido muy buenas críticas, salvo un personaje que de pronto, después de haber hecho buenas críticas de mi trabajo, empezó a escribir unas críticas muy feroces, incluso en lo personal. Porque una cosa es decir "No me gusta el trabajo de este señor porque me parece que el guión no está bien construido y tal" y otra cosa es decir "No, porque es un tío que folla poco", bueno, en primer lugar dudo mucho que tú sepas lo que follo o no, y en segundo lugar, aunque yo follase poco eso no haría mi trabajo mejor o peor. Entonces te das cuenta de que hay una cosa personal, y de pronto esa cosa personal se le pasa, alguien le debía haber dicho "Giménez ha dicho de ti tal" y en algún otro momento "Giménez ha dicho de ti que eres muy bueno". Y entonces, sin que tú sepas ni por qué ni por qué no, estás perdonado. De todas formas, en términos generales y a pesar de que yo no debería hablar mal de la crítica, porque ya digo, siempre me han hecho críticas muy buenas, en cambio la figura del crítico me indigna, y no sólo en el mundo de los tebeos, que quizá es donde menos me indigna, sino en el mundo del cine por ejemplo. El crítico es un hombre que puede hacer crítica con la completa seguridad de que el criticado no puede criticarle a él. No hay ninguna sección en algún periódico que sea "crítica de la crítica" y que alguien diga "Tal crítico es bueno, tal crítico es malo, tal crítico es un hombre muy serio y muy sensato", no, el crítico nunca es criticado. Por otro lado sé por experiencia que el crítico es el ser que menos acepta las críticas. Cuando alguna vez oyes que alguien llama a algún programa de radio diciendo "Que eso que has dicho de mí no tienes razón", pues el crítico le pone a parir, que si es un reaccionario, que si nosecuántos. Yo he sido un criticón en mi trabajo, soy un hombre que opina, a lo mejor parte de lo que estoy diciendo se me debería aplicar a mí, la diferencia es que sobre mí también opinan. *El Papus* ha sido una revista en la que hacíamos crítica, nos metíamos con gente y nos reíamos de ciertas cosas, pues de pronto cuando yo me metí con los directores de *El Papus* me pusieron un juicio. ¡Coño! ¡Con la cantidad de veces que has aplaudido que me

metiera con gente porque te daba dinero! El único juicio que yo he tenido me lo pusieron los directores de la revista que más criticaba a los demás. En España en el mundo del cómic, y en el mundo del cine ya no te digo, por ejemplo, hay un crítico en *El País* que cada vez que lo leo me subleva, que dices "Este tío no va a hacer una crítica, este tío va a hacer un chiste a costa de la película de turno o de personas mucho más inteligentes que él a las que despacha con dos comentarios graciosos, con dos insultos, poniéndole en ridículo". Hombre, no, un poco más de respeto para el trabajo de la gente. Puedes decir que un trabajo es malo pero di por qué y dilo respetuosamente. Una crítica debería ser un análisis que ayude al espectador o al lector a entender mejor la obra. Y una crítica hecha con humildad. Los críticos suelen ser además gente muy gris, coleccionistas de datos, muy aficionados a sus propias manías. Recuerdo que una vez me presentaron a un tipo que me dijeron "Éste es el que más sabe de teatro en España", y era un auténtico cretino, lo que posiblemente tenía era muchos papeles con muchas fechas. La inteligencia es una cosa y el coleccionismo de datos otra. Y el coleccionismo de datos en un momento dado es muy importante, es beneficioso que alguien se haya molestado en ordenar los datos, organizándolos y dejándolos listos para ser usados, pero la inteligencia y el paladar es otra cosa y no tiene nada que ver. Y un crítico jamás debe intentar humillar al criticado.



O sea, sólo debe valorar su obra, positiva o negativamente, pero sin entrar en lo personal.

Eso de cachondearte del autor, de insultarle,

pero hombre ¿quién te has creído tú que eres? Estaría bien que hubiera secciones para criticar a los críticos y que no pasaran cosas como que a un crítico no le guste un determinado género y todo lo que pertenezca a él es una birria. Usted lo que le pasa es que está preso de sus manías y sus propias aficiones, y un aficionado, un "fan", es lo más lejano que puede haber a un crítico.

¿Pero no piensas que es algo injusto que hables de todos los críticos como de una figura nefasta?

Naturalmente no todos los críticos son así, ya lo dije antes, hace poco un crítico habló de mi trabajo y me ayudó a poner orden en mi obra. Lo que pasa es que muchas veces el crítico trabaja con unos espacios muy cortitos y tiene que decir lo que piensa de una película en dos renglones, y le es más fácil hacer un chiste que otra cosa, o critica películas que no ha visto a partir de una referencia de un libro donde están todas. Una buena crítica, una crítica racional, no ofensiva, aunque en vez de críticas a lo mejor habría que llamarlas análisis, como los que publicaba la revista *Bang!*, que era una revista de estudios, pues este tipo de textos para un autor atento es un buen consejero. Aprendes cosas de tu trabajo que no sabías. Yo esto lo contaba en los cursos del Escorial de los que hablabáis en el *U*, que muchas veces la revistas críticas de la época me han ayudado a pensar sobre mi obra. Pero el crítico debe saber que su opinión vale tanto como la de los demás. Por muy listo que se crea debe dar siempre su opinión pensando que es su opinión, ningún crítico está en posesión de la verdad, nadie puede decir "Esto es bueno y esto es malo", hombre... En la crítica que hacemos está incluida toda nuestra concepción del mundo, lo que nos gusta y lo que nos disgusta, entonces, cuando lo criticado se acerca a nuestro presupuesto nos parece bien y cuando se aleja nos parece mal, pero como los presupuestos tuyos y los míos son diferentes hemos de suponer que tu crítica y la mía son diferentes no por la calidad intrínseca de nuestra propia palabra sino por cómo somos uno y otro.

Bandolero. "Historia verdadera y real de la vida y hechos notables de Juan Caballero, escrita a la manera por el mismo y adaptada a la historieta por Carlos Giménez"

¿Crees que realmente la crítica afectaba las ventas de determinados tebeos?

Creo què no, ni en aquella época ni ahora. El grupo de lectores que lee vuestra revista en relación a todos los lectores que hay es pequeño, aunque ahora como las tiradas son tan cortitas igual se vende igual y el comprador es el mismo. Pero yo no creo que nada influya en nada de forma total, yo he recibido una ideología fascista y me sé las consignas de José Antonio y me sé la vida de los santos y ya veis. La gente funciona más por oleadas, por modas, cuando se murió Franco se acabó el franquismo, cuando vinieron los socialistas todo el mundo era socialista, se funciona por pulsaciones mucho más propias de las vísceras y del estómago que del cerebro.

Ahora ya no está feo ser de derechas.

E incluso sale mucha más gente de derechas de la que creíamos, que dice "¿Y por qué no podemos decir ser de derechas y decir que somos fachas?". Sobre la crítica, dudo mucho que si no te gusta *El Capitán Trueno* lo compres porque te han dicho que está muy bien o que dejes de comprarlo porque te digan que está mal. Lo que puede ser es que, como te han hablado de una cosa que no conoces, compres el primero a ver si te gusta.

BANDOLERO

Y dibujas *Bandolero*, que es tu último tebeo de aventuras, por así llamarlo, con un dibujo más realista. En Bandolero cuentas "La historia verdadera de Juan Caballero, bandolero andaluz del XIX".

Fue uno de los pocos bandoleros ilustrados, entendiendo como ilustrado no una gran educación pero sí saber leer y escribir. Este hombre tuvo una vida larga, no murió violentamente y fue un bandolero muy importante en su época, incluso tuvo intervenciones que yo no he contado que le hacen estar en la historia de los bandoleros como algo más que un bandolero. Terminó su vida como cazador de bandoleros. Él escribió su vida y es apasionante, es la historia de

un bandolero contada con toda la sinceridad y la ingenuidad de un hombre que no valora los hechos, igual te cuenta una merienda en el campo que cuando mató a catorce, es una cosa más "que él hizo". Es una pena que tantos directores españoles estén tan ciegos, se podían hacer excelentes películas sobre estos temas. Cuando pienso que los norteamericanos con cuatro personajes de segunda división, como son Billy el niño o Wild Bill Hickok, han creado una mitología descomunal, y pienso que nosotros, que tenemos una lista de personajes geniales... Mira, contado por Juan Caballero, que, como lo contaba él, quiere decir que lo vio, no estaba contado por un historiador, cuenta que cuando la mujer de José María el Tempranillo dio a luz, los migueletes, la policía de la época, una especie de Guardia Civil, tenían cercada su casa porque sabían que más tarde o mas temprano iría a ver a su hijo. Y efectivamente, cuando llegó le dijeron "Te tenemos cercado, ríndete, porque no puedes salir de aquí", y entonces cuenta Juan Caballero que José María el Tempranillo salió de la casa cuando empezaron a disparar, montado a caballo, al galope, con el niño recién nacido metido en la faja, las riendas en la boca y un trabuco en cada mano, pasando por encima de los migueletes disparando un solo tiro a cada lado porque el trabuco nada más que disparaba un solo tiro. Y se escapó. Imagínate el cartel de la película. Parece que ahora el cine se ha movido un poco, pero contamos otra vez la historia de poner los cuernos al vecino, qué derroche, qué desperdicio, con la cantidad de cosas que hay que contar. El cine español, mucho más que los tebeos españoles, que con su falta de calidad o no, han intentado cuatro cosas, pues el cine español no ha intentado nada, panda de vagos, "Vamos a escribir hacer algo que sea fácil de hacer, que nos sepamos, y que además no tengas que agacharte mucho".

¿Te absorbió mucho la parte de documentación de *Bandolero*?

La parte de documentación me absorbió mucho pero encontré muy poca, no soy muy bueno buscando documentación y seguro que había mucha. Me fui a una sierra de bandoleros, cerca de Aguilar de la Frontera, a hacer fotos, y busqué la suficiente información como para poder dibujar a aquellos bandoleros tal como eran. Esta historia una vez terminada no me gustó mucho, no porque el tema no fuera apasionante, sino porque creo que no la conté del todo bien, creo que no había una narrativa rica. Fue una época un poco agarrotada, trataba de hacer un dibujo realista en una época en la que mi temperamento me pedía dibujar de una forma mucho menos realista, como he seguido haciendo, y sufrí mucho dibujándola. Lo bonito y realmente lo interesante es cuando dibujas de la misma forma que escribes, con naturalidad, si no tienes que corregir y borrar mucho. El dibujo de *Bandolero* está muy trabajado, porque lo quería hacer muy bien, pero le falta frescura. Cuando decidí dibujar Juan Caballero me lo imaginé más bonito y cuando lo terminé dije "Ay, no me ha quedado como yo quería", lo cual no quiere decir que el que lo lea no diga, "Está bien" y le pueda gustar. Además, igual que en *Paracuellos* en una viñeta pequeñita te cabe todo, para *Bandolero* para dibujar siete hombres a caballo, para cualquier cosa, necesitas viñetas muy grandes. Me ha quedado la cosa de volver a tocar el tema de los bandoleros, pero con humor.

Sin embargo, el final es de las mejores cosas que has hecho, es muy amargo, atípico en un álbum de aventuras: Caballero asesina a dos inocentes por error y cuando se da cuenta se aleja entre los árboles apesadumbrado, intentando autojustificarse.

No quería que quedara la historia del hombre épico, el bandido no es un hombre cojonudo, no, el bandido vivía así obligado por las razones que fuera, y que luego hacía cosas bien y muchas cosas mal, como hace todo el que está en la marginación, dedicarse a robar y a matar no es nada maravilloso, eres un ladrón y un asesino.

Pasó una década entre *Koolau* y *Bandolero* en la que apenas dibujaste nada realista.

Sí, y cada vez me cuesta mucho más. Cada vez tiendo más a dibujar más caricaturizado, más informalmente.

LA IMPLOSIÓN DE LOS 90

***Sabor a menta* fue una tira que hiciste para el periódico *El Observador*.**

Era un guión que tenía escrito para páginas, y tuve que adaptarlo para tiras. Y luego

curiosamente lo monté en páginas para la edición que sacó en álbum De la Torre y quizá quedaban demasiadas viñetas por página. Me manejo muy bien en el formato de ese tipo de historias, como las de *Romances de andar por casa*, historias serias, formales, de amor y desamor, de una duración entre 15 y 20 páginas, me gusta mucho escribirlas. Con *Sabor a menta, Primer amor, Un día, un lugar una cita* y *Restos de un naufragio* me he sentido muy satisfecho de los guiones que he escrito. Me gusta cómo está escrito *Sabor a menta*, pero eso sí, me aburrí mucho dibujándolo, sobre todo porque era en tira y la tira tiene la cosa de que tienes que hacerte una tira cada día. Y una tira cada día no te deja respirar. Yo una cosa que admiro cada vez más en la medida que me hago mayor, es a los dibujantes que ha habido antes que yo, a los dibujantes que se hacían un cuaderno de diez u once páginas todas las semanas, ¡yo, que me hago seis páginas al mes! y admiro mucho al dibujante americano de la tira diaria, como Frank Robbins, que además hacía los domingos una página, siempre con la misma calidad, sin interrupciones, te duela la barriga o no te duela. Y cuando conoces a esta gente, como me ocurrió a mí cuando tuve la gran dicha de conocer a Dan Barry, que es un hombre que ha viajado, que ha vivido la bohemia en París y luego le preguntas por *Flash Gordon* y te dice "No, el *Flash Gordon* lo seguía haciendo allí", ¡qué capacidad tenía!.

¿SABES QUE DICEN QUE LA MENTA ES AFRODISIACA Y LOS QUE BEBEN MENTA SE PONEN CACHONDOS.
SÍ, ESO DICEN Y TAMBIEN EL MARISCO
POR TI, TIMOTEO, A TU SALUD
POR TI LOLITA
PUES POR LOS DOS.
TINK!
CARLOS GIMENEZ 90

¿No has pensado en retomar los *Romances de andar por casa*?

Tengo más sinopsis hechas de este estilo, lo que pasa es que este tipo de medida es muy difícil de publicar, porque una cosa de 16 páginas es demasiado larga para publicarla de una vez y demasiado corta para publicarla en álbum.

***Sabor a menta* es también muy amarga, se nota un sentimiento de madurez, no es una obra de alguien con 20 ó 30 años.**

Lo que también ocurre con el dibujante de tebeos, es que parece como si siempre fuéramos gente que nos dirigimos a un público juvenil. Yo hace muchísimo tiempo que no me he dirigido ni por asomo, ni he pensado siquiera, en un público juvenil. Es más, ni tampoco en un público mayor, yo cuento las historias para gente de la madurez intelectual similar a la mía, para todo aquel que las pueda entender. Me he encontrado con que las ha leído gente muy joven y las ha entendido perfectamente bien y a gente de mi edad no les han gustado o viceversa. Me niego a que los tebeos sólo sean para niños. Cuento lo que quiero contar, si lo lee un niño entenderá una parte y la otra parte la entenderá más adelante. Mis historias le gustan mucho a un tipo de gente y a otra le joden mucho. Eso sí, procuro hacerme entender muy bien sin rebajar mi nivel, no ser hermético.

Cuesta creer que haya en España un número de lectores suficiente para tebeos como *Sabor a menta*.

Yo pienso que si mucha gente que no las conoce supiera que existen les gustarían.

Sería casi más un lector que no lee habitualmente historietas.

Claro, lo que pasa es que el lector que no lee historietas tiene razones para no leerlas. Porque la verdad es que nosotros, los que sí las leemos, a veces tenemos que echarle muchos huevos para leerlas, ¿eh? (risas), para llegar hasta la página 50 de muchas cosas sin haberlas tirado a la basura. Hay mucho bodrio, ni más ni menos que los que hay en el cine o la literatura, lo malo está en todas partes, en los tebeos también. Lo que pasa es que como los tebeos es lo nuestro nos duele, nos duele que haya tantos tebeos malos.

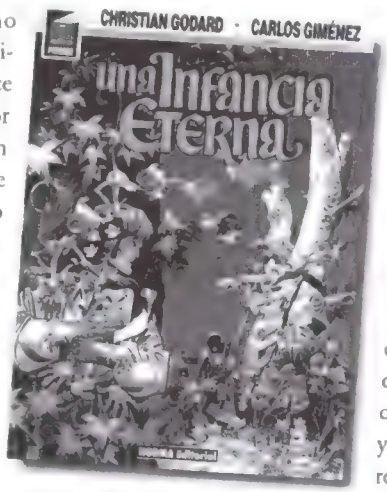
Hiciste otra tira para *El Observador*, *La Ley*, una nueva adaptación de Jack London, y terminó abruptamente por problemas con el editor. ¿Qué ocurrió?

Es una pena, pero era una historia pensada para haberse desarrollado más lentamente y

lo que peor se contó era lo más interesante, que era el final. La historia si la recordáis era una gente que se ve obligada a, en un mundo en el que sólo viven tres personas, a juzgar y ejecutar a un compañero y se montan toda una ley imitando las leyes reales. "Puesto que nosotros somos dos y somos todos los que hay pues somos el pueblo, puesto que tú has matado eres un asesino, tú eres el juez y traemos a unos indios para que hagan de testigos". Se va montando un juicio y al final condenan a muerte al asesino y le ejecutan. Yo en lo que quería haber hecho hincapié era precisamente en toda esta parte, una vez que le has juzgado ejecutar a un hombre es muy difícil. Y además London lo cuenta muy bien. Los que te están matando son tus amigos. Era una cosa para haberlo trabajado bien y hacer preguntas como ¿quiénes somos nosotros para matar o no matar? Esas preguntas no quedaron casi hechas porque me dijeron de pronto que terminara la historia en cinco tiras. Queda una historia muy descompensada, con una introducción muy larga y una recta final muy rápida. Al editor del periódico mi historia le importaba un huevo. Pero bueno, obra pasada, obra terminada.

En 1991 hiciste tu última historieta de encargo, *Una infancia eterna*, con guión de Christian Godard. ¿Por qué aceptaste un encargo después de estar tanto tiempo escribiendo tus propios guiones?

Un día me escribió Godard para contarme que había montado una editorial con Julio Ribera, el dibujante de su serie *El vagabundo de los limbos*, y me ofreció hacer una historieta con un guión suyo. Godard es un grandísimo guionista al que yo he admirado y respetado desde hace mucho tiempo. Si un autor como Godard, que es un peso pesado, te pide que ilustres un guión suyo, no puedes resistir la tentación. Para mí era un orgullo. El personaje era uno de los protagonistas de *El vagabundo de los limbos* pero de pequeño. El guión era muy bonito, con muchas ideas, qué pena que la



empresa se fuera a pique y no pudiéramos hacer ningún episodio más. Me lo pasé muy bien haciéndolo. Tenía mucho humor, inteligente y lleno de ideas.

En este álbum, que fue publicado por Norma Editorial en castellano, utilizaste una línea quizá algo más delicada.

Si el dibujo de historietas es una caligrafía, está al servicio de la historia que estás contando. A lo largo de mi vida, con la calidad que he podido, he intentado buscar la caligrafía adecuada para cada historia.

Llevas ya seis álbumes de *Sexo y Chapuza* y es la primera vez que dedicas tantos álbumes a un solo concepto. ¿Qué hay en estas *Historias de sexo y chapuza* para que te atraiga tanto?

Tengo ya seis álbumes. En lo que no tengo ningún interés es en la pornografía. Cuando he hecho *Historias de sexo y chapuza*, que incluso recuerdo una crítica que decía "Pero está haciendo pornografía". No es cierto, yo lo que he hecho ha sido historietas de sexo y chapuza poniendo en primer plano toda la chapuza que hay alrededor del sexo, no porque tenga ninguna animosidad contra los que hacen pornografía, que cada uno haga lo que quiera, pero a mí no me interesa. Pero sí he tenido interés en burlarme de todos los mitos del sexo. En la vida hay menos amor de lo que creemos, sin que esto quiera decir que a veces el amor es mucho y muy fuerte y muy bonito, pero en la vida cotidiana lo que hay es mucho sexo, y el sexo a veces no es mucho tampoco comparado con lo que hay de chapuza. A la hora de contar historias de hombres y mujeres, si tú eres sincero reconocerás que hay más cha-

puza que sexo y más sexo que amor.

Los últimos años de tu carrera profesional los has dedicado casi por entero a estas historias, que se publican en Francia en la revista *Fluide Glacial*, que también los edita en álbum.

Desde hace muchos años es casi todo lo que hago, también salen a veces en el *Totem* italiano. También se editaron en Francia en un formato de bolsillo, de albumcito, en una colección de la que se tiran muchos ejemplares. Se editan remontados y son muy populares.

Supongo que al principio no tenías intención de hacer tantas historias.

Mi gusto personal hubiera sido hacer un álbum, o quizá hacer dos, pero desde luego no tenía ninguna gana ni proyecto de hacer seis. El álbum número seis lo he hecho por la incapacidad de publicar en ninguna revista que no fuera *Fluide Glacial* y por las tremendas dudas que me producía pensar qué me dirían los de *Fluide* si de pronto decía que dejaba de hacer estas historias y empezaba con otras. Cosa que al final he terminado haciendo con *Paracuellos 3*. A cambio creo que al final de la serie encontré una fórmula, hacer dos personajes que protagonizaban todas las historias.

de Giménez durante los años 90.

nas que Giménez llegó a dibujar de Jonás entre 1992 y 1

Algunas de las historias están inspiradas en cosas de Enrique Ventura.

Enrique me contó muchas cosa de cuando él era joven, y había cosas tan bien contadas, tan divertidas que pensé, venga, hago unos personajes, Miguel y Edu. También puse un personaje que se llamaba Pablo, que no corresponde en edad ni en cronología con el Pablo de *Los Profesionales*.

Las historias de la Costa Brava.

Sí, y puse también a Enrique y a Miguel Ángel, que son mis amigos. Pero no es su biografía, no son cosas que les hayan pasado. Utilizo también historias de otro amigo mío dibujante, Miguel, que su vida es de una fuerza literaria tremenda, en cinco minutos de su vida tendrías más experiencias que en toda la tuya. Y con estos personajes me sentía más a gusto, hasta el punto de que dije, se pueden hacer dos álbumes, uno con las historias de Edu y otro con las de Miguel. Son las últimas que he hecho.

El tono de comedia de estos álbumes recuerda un poco a lo que se llamó comedia mediterránea de toda la vida, de personajes muy gesticulantes y astracanadas.

Soy un producto, como todos nosotros, de esta cultura, de todo lo que he vivido, y por lo tanto, lo que yo doy es un poco parecido a lo que yo recibo.

La situación editorial es cada vez más reducida. Y estos días hemos visto que tienes varios proyectos a medias, dibujados mientras estabas con las *Historias de sexo y chapuza* porque no tenías donde publicarlos.

A *Fluide Glacial* no puedes mandar una historieta de bandoleros españoles. *Paracuellos* sí es un material susceptible de ser publicado en *Fluide Glacial*. Tenía muchas ganas de cambiar. Nunca he sido un dibujante de series, Chester Gould empezó a dibujar *Dick Tracy* a los catorce años y siguió dibujándolo hasta que se murió. Yo no puedo, hay tantas cosas en el mundo, cada vez que veo algo nuevo me sugiere cosas. Además, había contado todo lo que tenía que contar y tenía a todos los amigos mortificados, "Oye, cuéntame una historia". Así que un día me puse a dibujar *Paracuellos* y cuando ya tuve dos o tres historias se las mandé a los de *Fluide*. Yo creo en una política de hechos consumados. No puedo decir ¿os parece bien que haga esto?, soy demasiado soberbio. Les mandé una carta

RECUERDO QUE, TAMBIÉN EN AQUELLA ÉPOCA, LO MÁS IMPORTANTE QUE TENÍAMOS QUE HACER EN LA VIDA ERA LIGAR.
¡JO, CÓMO ESTÁN LAS TÍAS!
¡CÓMO ESTÁN!
ESTÁN BUENÍSIMAS, ¿EH?
¡JO!

SUBE A LA ROCA. TRATARÉ DE HACERTE UN TORNIQUETE CON UN PAÑUELO PARA CONTENER LA HEMORRAGIA. ESO LO LEÍ EN UN TEBEO.
PRIMERO TENGO QUE SACAR A SANSÓN DEL AVIOCAR "LA VIEJA SINGER" ESTÁ A PUNTO DE IRSE A PIQUE
TÚ QUÉDATE AHÍ... NO TE MUEVAS DE ESA ROCA.
¡TEN CUIDADO, NAFTA! ¡TEN CUIDADO POR FAVOR!
?
MASTOD
MASTOD

explicándoles lo que pensaba y les pareció estupendo.

Tienes muy buena relación con *Fluide*.

Sí, es muy buena y muy antigua. Cuando Gotlib era director confió mucho en mi trabajo.

En el nuevo *Paracuellos* has adaptado tu estilo de los últimos años a estos niños.

No es que me haya propuesto hacerlos más modernos, yo escribo como escribo y ahora mi dibujo es así. Cuando veo *El Miserere* digo, "Ahora no puedo hacer eso", a pincel y con esas sombras. Y además es que no quiero, es como un plato que ya has comido mucho y luego quieres comer otra cosa.

HISTORIETISTA

Ahora que empiezas *Paracuellos 3* se puede decir que has contado una parte muy importante de tu vida en forma de historietas.

Tengo mucho material de *Paracuellos*. Yo mi vida normalmente no la cuento, o cuento muy poco, lo que cuento son cosas que yo he conocido, que yo he visto o partiendo de experiencias personales. Eso no quiere decir que lo que yo cuente me haya ocurrido a mi. Partiendo de situaciones que conozco me es fácil imaginar y comprender cómo son los personajes, cómo actúan, cómo visten. Pienso: este personaje va a ser como mi amigo tal, y ya sé que a la hora de hablar tiene estas muletillas, se comporta así...poniendo a una persona real detrás del personaje ficticio lo que haces es que el personaje ficticio quede creíble.

¿Crees que ya has contado todo lo que querías?

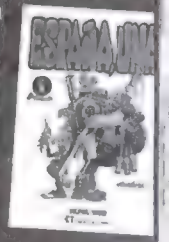
La vida de una persona como yo, que tiene ya cincuenta y siete años, es muy larga. Y a poco que hayas vivido con los ojos un poco abiertos has visto muchas cosas, y a poco que hayas reflexionado, has reflexionado mucho tiempo. No has contado toda tu vida, no has contado ni una mínima parte de tu vida, lo que has contado son cosas de un colegio, que son infinitas. Sólo con la serie del colegio podría estar contando historias eternamente y, de hecho, he vuelto a retomar *Paracuellos* porque en el espacio que va entre las últimas historias que hice, en el segundo álbum, hasta el momento actual, me he encontrado con amigos, con viejos compañeros del colegio, con gente que me ha contado cosas, con la que he grabado muchas cintas. Entonces te das cuenta de que tienes cientos de anécdotas que están sin contar. Porque cada chavalito de aquellos era un mundo, unas aficiones...A veces mi hermano o cualquier otro amigo me cuenta cosas del barrio, historias que podría dibujar. Hay

giménez guía de lectura

En el siguiente listado sólo aparecen aquellas obras de Carlos Giménez que han sido reeditadas en forma de álbum y pueden encontrarse con relativa facilidad en librerías especializadas.

•*Hom*. Adaptación libre de un pasaje de la novela *En el lento morir de la tierra*, de Brian Aldiss.
Editado en álbum por Ediciones Amaika en 1977 y reeditado por De La Torre en 1979.

•*Paracuellos*.
Serie de dos álbumes:
-*Paracuellos*. Editado en álbum por Ediciones Amaika en 1977 y reeditado por De La Torre en 1979.
-*Paracuellos 2. Auxilio Social*. 1982.
La tercera parte de la serie está siendo publicada en estos momentos de forma seriada en la revista francesa *Fluide Glacial*.



•*España, una... España, grande... España, libre!* 1978.
Trilogía formada por los álbumes:
-*España, una...*
-*España, grande...*
-*España, libre!*
Incluye historietas dibujadas a partir de guiones de Ivá.

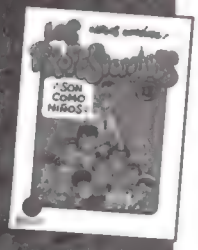
•*Barrio*. 1978.

→

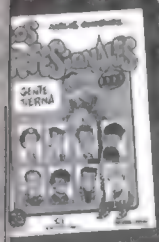
•*Mano a mano*. 1979.
Reune historietas firmadas a medias con Alfonso Font.

•*Koolau el leproso*. 1980.
Adaptación del cuento de Jack London.

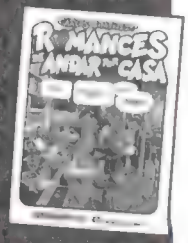
•*Érase una vez en el futuro*. 1980.
Incluye las historietas: *Los verdugos*, adaptación libre de *A bordo del Francis Spaight*, de Jack London, *¡Aquí base Sahamis llamando a "Jessie"!*, adaptación libre de un pasaje de *Aventura*, de Jack London, y *El misionero* y *Agonalia*, dos adaptaciones de pasajes de *Diarios Estelares*, de Stanislaw Lem.



•*Los profesionales*
Serie de cuatro álbumes:
-*Los profesionales I*. 1983.
-*Los profesionales II ¡Son como niños!* 1984.
-*Los profesionales III. Gente Tierna*. 1985.
-*Los profesionales IV. Rambla arriba, Rambla Abajo*. 1987.



•*Romances de andar por casa*
Incluye las historietas: *Un día, un lugar, una cita... Primer amor (Un día, un lugar, un encuentro...)* y *Restos de un naufragio*.
Editado por Toutain como número 3 de su colección *Grandes Autores Europeos* en 1986 y reeditado por De La Torre en 1992.



•*Bandolero*. 1987.

→

muchas cosas de mi vida que inevitablemente no las contaré.

Nosotros pertenecemos a una generación que creció leyendo las revistas en las que publicabas: *Totem, Comix Internacional*... pero ahora, como llevas varios años publicando casi exclusivamente en revistas europeas, hay toda un generación de lectores que no conocen tu obra.

Sí, de hecho cerca de mi casa hay un chico que quiere ser dibujante y, como su padre sabe que dibujo tebeos, me dijo un día: "Oye, te voy a enviar a mi hijo para que te enseñe los dibujos y le das algún consejo, a ver qué te parece." Y el chaval vino y me enseñó sus dibujos, que estaban muy influidos por el manga y los superhéroes americanos. Y a la hora de hablar con él le digo ¿Tú conoces a Víctor de la Fuente? "No" ¿Tú has leído algo mío? "¿De quién? ¿usted dibuja también?" ¿Y de Bea? ¿Y de etc, etc? Cité a todos los españoles, luego a todos los franceses, luego a todos los americanos, a todos los clásicos. A lo mejor si le hubiera preguntado por John Buscema sí hubiera sabido quién era.

Bueno, a lo mejor Buscema ya le pillaba un poco lejos.

Le preguntaba "¿Tú sabes quién era Rip Kirby, un detective con gafas?" No había oído ni hablar siquiera de ello. Sólo conocía los mangas y los superhéroes americanos. Lo cual era comprensible. Este chaval tenía 20 años y como mucho llevaba leyendo tebeos quince, y quizá en ese tiempo no se había publicado nada de eso y si se había publicado era tan minoritariamente que no se había enterado. No estaba rodeado de amigos o de gente que le pudiera hablar de otras cosas aparte de las que encontraba en el kiosko. En cuanto dejas de estar en el mercado cuatro o cinco años desapareces.

¿No te gustaría que tus obras se reeditaran?

No sólo que se reeditaran, sino simplemente que se editaran. En este momento no hay ninguna revista donde publicar. Pero las últimas revistas que se editaron no han tenido ningún interés en publicar cosas mías, iban por otros lados. Antes comparábamos a la historieta con el cine y decíamos que era el cine de los pobres, pero ahora habría que compararla con el teatro, que también se está muriendo.

¿No has pensado alguna vez en intentar escribir un guión de cine o en dirigir una película con tus historias?

Cada equis tiempo aparece alguien que quiere hacer una serie de televisión o una película de *Paracuellos*, o *Los Profesionales*, bien en dibujos animados o en imagen real. Pero nunca llegan a materializarse los proyectos. Pero esto ha hecho que tenga un par de guiones escritos de *Paracuellos*, que es una de las razones por las que a la gente no le convence, querrían escribir ellos los guiones. En cierta ocasión trabajé con una agencia que lo iba a mover y, cuando vi los guiones, estaban firmados también por otra persona que, por ejemplo,

Arriba-Derecha: Paracuellos II.
Debajo: De la historieta N[illegible]. A [illegible] de las colaboraciones que realiza Gi[illegible] en la actualidad para la revista Hueso[illegible].
Debajo-Derecha: Carlos Giménez y Ado[illegible] Usero en Los profesionales.

EXPRESARLES NUESTRA AMISTAD CONTINUAMENTE PERO NO PROTEGERLOS CON EXCESO.
NO TE MOJES, NO TE RESFRIES, NO TE CAIGAS, NO TE ENSUCIES, NO TE MANCHES... ¡CUANTO TE QUIERO PEDRIN!
¡HAY AMORES QUE MATAN!
HACER QUE SE SIENTAN UTILES
¡OY, ANGELA!, ¡QUE BIEN HAS LAVADO A LA MUÑECA! ¡SI NO ES POR TI LO SUCIA QUE ESTARIA!

¿CÓMO TE LLAMAS?
TOÑÍN
¡AHIVÁ! TE LLAMAS IGUAL QUE MI HERMANO... YO TENGO UN HERMANO QUE TAMBIÉN SE LLAMA TOÑÍN.
¿Y TÚ, CÓMO TE LLAMAS?
PABLITO.

había cambiado cosas como "Pepito sale por la puerta" por "Pepito salió por la puerta". Cosas de este estilo. Así que no seguí. También hice una escaleta para trece episodios de televisión. Nunca se ha hecho nada y creo que nunca se hará.

¿Y lo de dirigir? Enki Bilal, por ejemplo, ha dirigido un par de películas.

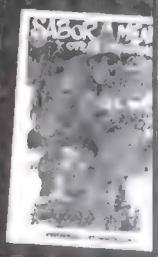
Yo no creo que haya ningún dibujante que en un momento determinado no haya pensado que mínimamente podría dirigir una película, sobre todo cuando ves películas tan mal dirigidas.

Y tebeos tan bien hechos.

Sí, ves que en el momento en el que el protagonista está triste la cámara hace así y tenía que haber hecho todo lo contrario. Sobre todo viendo series de televisión españolas se me caen las lágrimas de ver la poca comprensión que tiene el director de lo que es el lenguaje de las imágenes. Pero también es cierto que si me preguntas "¿Te gustaría dirigir?", te digo que no, a mí no me gustaría hacer cine, a mí lo que me gustaría es hacer tebeos, que me los publicaran bien, que la gente los comprase y pudiera ganar el dinero suficiente para vivir bien y para poder seguir haciéndolos. Yo quiero hacer tebeos y no tengo mayor interés en hacer nada que sea otra cosa. Es cierto que cuando tienes que comer terminas haciendo cosas que a lo mejor no son las que más te gustan del mundo. A veces hago cosas para publicidad, siempre y cuando no me resulte ofensivo el tema. Por ejemplo he hecho los derechos de los niños o cosas de animales en plan ecológico, son cosas que hago encantado porque lo pagan bien y es un trabajo digno. Pero lo que más me gusta es hacer historietas con mis propios guiones, partiendo de mis propias tormentas. Con mucha frecuencia echo de menos, sobre todo últimamente en que el país y el mundo van tan por la derecha, aquellas revistas en las que he colaborado, como *El Papus*, en las que podía tener unas páginas para opinar, para hacer un chiste, un comentario. Pero bueno, no existe, no existe ni eso ni nada. Y luego que el hacer ciertas cosas cuando sabes que donde se va a publicar es en un país totalmente ajeno

•*Una infancia eterna*. Con guión de Christian Godard. Norma Editorial, colección *Pandora* nº 13. 1991.

•*Historias de sexo y chapuza*. Serie de seis álbumes:
-*Historias de sexo y chapuza I*. 1991
-*Historias de sexo y chapuza II*. 1992
-*Historias de sexo y chapuza III*. 1994.
-*Historias de sexo y chapuza IV. Pónlelo, pónlelo*. 1997
-*Historias de sexo y chapuza V. Pico de oro*. 1997
El sexto y último album de la serie aun no se ha editado.



•*Sabor a menta y otras historias*. 1994. Incluye las historietas: *El Miserere* (1970, adaptación del texto homónimo de Bécquer), *El extraño caso del señor Valdemar* (1971, adaptación del cuento del mismo título de Edgar Allan Poe), *El futuro empieza hoy* (1974), *Paraíso perdido* (1978, con guión de Víctor Mora), *Historias de mi calle. La gotera* (1983), *Metro:Lavapiés* (1988), *Sabor a menta* (1990), *La ley* (1990, adaptación del relato *Lo inesperado*, de Jack London), *Treinta por minuto* (1992).

•*Delta 99*. Semana Negra de Gijón 1996.
Reedición, en un libro gratuito del que se tiraron 1.200 ejemplares, de los episodios dibujados por Giménez.

•*Dani Futuro*. Forum 1998.
Reedición de la obra completa en una serie de siete numeros.

Excepto donde se indica, todos los álbumes de Carlos Giménez han sido editados por Ediciones De La Torre dentro de su colección Papel Vivo.

Gustavo Martínez Gómez nació en Cartagena en 1922. De formación autodidacta, el joven Gustavo pronto dio muestras de sus aptitudes para el dibujo, que fue perfeccionando mientras realizaba sus estudios, interrumpidos a causa de la Guerra Civil. A la temprana edad de 18 años ilustra el libro de poemas *Retazos*, del general Óscar Nevado, quien le sugirió que adoptase un nombre artístico, más apropiado que sus apellidos comunes. Es entonces cuando adoptaría su conocido apodo, nacido del apócope de Martínez y añadiendo el apellido alemán de su abuelo.

En 1945, ilustra junto a otros autores el libro *Genio y Signo por la Rosa de los Vientos*, de Bozal Casado, y dos años más tarde la novela del mismo autor *El toro de Viandar*.

Durante años, el futuro artista frecuentó el estudio del pintor Vicente Ros, y allí se inició en la técnica de la pintura. Participó en algunas exposiciones colectivas y ganó varios concursos de dibujo y pintura en su ciudad natal, hasta que en 1949 decidió trasladarse a Barcelona, que ofrecía sin duda más posibilidades a sus inquietudes artísticas.

En sus primeros meses en la Ciudad Condal, Gustavo fue de empleo en empleo, hasta que logra hacerse un hueco en Ediciones Cliper, donde da sus primeros pasos como ilustrador e historietista. En esa época (1950) crea sus primeros personajes: Toribio, Doctor Cascarrabias o Pinocho. Tras un breve paso por Hispano-Americana de Ediciones y los periódicos *La Prensa* y *Paseo Infantil*, se integra en las filas de la editorial Bruguera, donde habría de consagrarse como uno de los más grandes historietistas que ha dado este país.

Fue en Bruguera donde Schmidt dio forma a su personalidad artística, merced a la orientación de Rafael González, quien modificó su estilo anguloso y cortante por otro de formas más suaves y redondeadas. A partir de 1953 se consolida en su nuevo estilo y crea algunos de sus más famosos personajes: El Doctor Cataplasma, Pepe K. O., Sheriff Chiquito, Rasputín, Troglodito, Polvorilla o el Profesor

El pasado 5 de enero, víctima de un cáncer de pulmón, fallecía en Elche el dibujante cartagenero Gustavo Martínez Gómez, que firmaba sus historietas como Martz Schmidt, a la edad de 75 años. Schmidt es uno de nuestros historietistas más entrañables, autor de algunos de los personajes más queridos de nuestra infancia, como el Doctor Cataplasma o el Profesor Tragacanto. Artista inquieto, su trayectoria profesional es extraordinariamente rica y compleja, pues al margen de la historieta se ha movido con envidiable soltura en otros campos, como la pintura, la escenografía, el cartel o el diseño gráfico. Pero es sin duda la historieta su medio de expresión por excelencia, a la que ha consagrado su vida y su arte. Schmidt fue un hombre amable y generoso, con la sonrisa siempre dispuesta, que supo insuflar a sus criaturas de papel una alegría contagiosa que ha hecho las delicias de varias generaciones de lectores.

MARTZ-SCHMIDT

un maestro del humor

Página anterior: Deliranta Rococó, uno de los más emblemáticos personajes de Martz-Schmidt. Derecha: Copocabana.

COPOCABANA
POR
C. MARTZ-SCHMIDT
AHÍ ESTÁ EL BOY-SCOUT. VOY A BUSCARLO PARA EMPEZAR LA HISTORIETA.
¡SALUDOS, AMIGO! ¿QUÉ ME CUENTAS DE NUEVO?

Tragacanto.

Las inquietudes artísticas de Gustavo le llevaron a formarse en la Escuela de Bellas Artes Sant Jordi y a desarrollar su actividad en campos tan dispares como la pintura mural, la decoración y el figurinismo teatrales, o el cartelismo, siendo uno de los fundadores de un movimiento artístico-cultural ("La Buhardilla") que reunía a buena parte de los intelectuales catalanes de mediados de los cincuenta. Estas actividades culminaron a principios de los sesenta con la creación del "Martz Schmidt Studio", una empresa de diseño y publicidad que obtuvo varios premios, entre los que destacan el premio Unicef de Cartelismo. Todo esto compaginando las labores con la historieta "*con todo el entusiasmo que me daba el ansia de conocer los más diversos campos*", declaraba en una entrevista.

No se limitó Gustavo a sus personajes para Bruguera. En los años sesenta, a través de agencias como Selecciones Ilustradas o Bardon Art, produjo varias series para el extranjero: *Space Girls* para Amsterdam, *Johnny All Alone*, *Brain Drayne* y *Micky the Mimic* para Inglaterra, e ilustraciones para portadas e interior de cuentos para Classic's International de Estocolmo, todas ellas de gran calidad, pero el grueso de su obra lo produce para Bruguera, donde ha permanecido a lo largo de tres décadas como uno de sus más destacados autores. En los años sesenta su estilo alcanza la

El estilo de Martz-Schmidt

Ya expusimos brevemente cómo nuestro autor fue puliendo su dibujo inicial por imposiciones editoriales hasta ese estilo característico de formas redondeadas, aunque curiosamente conservó las aristas de su estilo inicial en las barbas y bigotes de sus personajes. La primera cualidad que resalta al contemplar sus espléndidas páginas es su sentido de la composición, del ritmo, de la movilidad. En sus páginas, todos los elementos están perfectamente equilibrados, al servicio del movimiento y expresividad que Martz-Schmidt sabe imprimir a sus historietas, caracterizadas por la continua sucesión de gags, con una comicidad absurda y disparatada. Schmidt fue un extraordinario profesional, meticuloso y perfeccionista, que cuidaba al máximo sus detalles: contemplad las magníficas mansiones y palacios que pueblan las viñetas de *Deliranta Rococó*, introducíos en los lóbregos y sinuosos corredores del Castillo Nosferatu. Martz Schmidt ha sabido dar lo mejor de sí mismo en este difícil arte que es el cómic.

Izquierda: La Pandilla Cu-Cux-Plaf. Debajo: el diminuto Doctor Cataplasma, otro de sus éxitos.

Izquierda: El profesor Tragacanto y su clase, que es de espanto.

madurez, y produce, a mi juicio, algunas de sus mejores obras, a la vez que empieza a ser patente el peso de los arquetipos en sus creaciones. Son historietas cortas, de una o dos páginas, que llevaron el típico humor absurdo de nuestro autor a la mayoría de las revistas de Bruguera de esa época: *Pulgarcito, Tio Vivo, DDT* o *Din Dan.*

EXCELLENT! LET ME FETCH MY HUNTING-PERMIT!
HUNTING-PERMIT?
SCHMIDT
BRAIN DRAYNE
THE ARMY'S SECRET WEAPON
A DOG! BUT IT'S NOT THAT BRUTE FROM THE ORPHANAGE!

La realización de *La Pandilla Cu-Cux-Plaf*, una historieta juvenil, seriada en la contraportada del western *Teniente Negro* (1962), supone un paso importante en su carrera. Narra, en clave de folletín, las aventuras de unos niños que hacen de detectives improvisados para buscar a miss Betty -la chica de la Pandilla- raptada por el terrible Fantomas Pérez. *La Pandilla* está considerada como una de las obras más importantes de su carrera tanto por su extensión (42 páginas) como por el cuidado que puso en su realización, alcanzando un nivel gráfico-narrativo extraordinario.

Centro: Space Girls, Brain Drayne y Johnny All Alone, encargos para el extranjero. Derecha: Camelio Majareto.

A principios de la década de los setenta, aparte de continuar dibujando algunos de sus personajes clásicos como Tragacanto o Cataplasma, Schmidt se hizo cargo de Doña Urraca, personaje heredado de Jorge, primero en historietas cortas, pero pronto se embarcaría en la realización de una aventura delirante, seriada en las páginas de *Super Mortadelo* (1972). *Doña Urraca en el Castillo Nosferatu* marca posiblemente el cénit de la obra de Schmidt. En ella, su exquisito dibujo da un giro desde su característico estilo redondeado hacia un dibujo barroco y expresionista, cargado de fuerza, para mostrar en todo su esplendor la ambientación siniestra del castillo con sus corredores, criptas, campanarios y tejados. Junto a Doña Urraca y los niños -la clase del Profesor Tragacanto- están presentes algunos de los personajes que pueblan los antiguos relatos y películas de terror, personificados en la Condesa Nosferatu, Pakhoestein y las Hijas de la Noche. La historia fue interrumpida en la página 24 porque, según la censura

oficial, con la inclusión de las draculinas Hijas de la Noche, "Había alcanzado el techo de lo que se podía dibujar."
En los últimos tiempos de Bruguera, creó nuevos personajes, como Deliranta Rococó y Camelio Majareto, además de continuar con algunos de sus personajes clásicos, como el Doctor Cataplasma, que llegó a tener revista propia, y el Profesor Tragacanto. En esta época cuenta con la colaboración de diversos guionistas, como Montse Vives y Jaume Rivera. En 1985, por problemas con Bruguera, que iniciaba

su declive, ingresa junto a otros puntales de la editorial en Grijalbo, realizando una historieta seriada para la revista *Guai!: Cleopatra, reina de Egipto*, bajo guiones de Francisco Pérez Navarro, que cosecha un notable éxito de crítica y público. Y no es para menos, ya que Schmidt sabe transmitir como nadie la fascinación por el antiguo Egipto, plasmando en imágenes de gran riqueza plástica toda la monumentalidad y esplendor del Imperio del Nilo. Como decía un conocido articulista, *Cleopatra* es "*un lujo para los sentidos*".
A partir de 1987 y tras el intento frustrado de *Guai!*, Schmidt se integra en la plantilla de Ediciones B, heredera del fondo de Bruguera, donde ha permanecido en los últimos años continuando con las desventuras de Deliranta Rococó, que ahora protagoniza historias largas, recogidas en varios álbumes, y creando un nuevo personaje, *Inseguriní!*, en colaboración con el guionista Antoni Norverto, para la versión

Grandes creaciones y arquetipos.

El Doctor Cataplasma es uno de los personajes más queridos y populares de nuestro autor. Creado en 1953, es la única de sus creaciones clásicas que continuó publicando en los últimos años, ya en solitario o en manos de los artistas de su equipo, pues él se dedicó preferentemente a Deliranta Rococó. El Doctor merece un puesto de honor entre los clásicos de la historieta cómica española... sin olvidarnos de la entrañable fámula de color Panchita. Ella es el perfecto contrapunto humorístico del Doctor y, de hecho, nuestro autor repitió el esquema en creaciones posteriores. El protagonista bajito con poblada barba o bigote parece ser su preferido: Troglodito, Tragacanto, Rasputín o el Sheriff Chiquito corresponden a este arquetipo iniciado con el doctor. Y a su vez sus respectivos oponentes lucen orondas formas y elevadas estaturas: la esposa de Troglodito, el bedel Petronio, el indio Ojo de Canguro. En *Deliranta*, el arquetipo se invierte y a ella corresponden las formas redondas y de gran tamaño en oposición al minúsculo "menerdomó" Braulio. También Pepe K. O. es un gigantesco bruto frente a su pequeño -y tiránico- jefe o a la escuálida portera. En todas estas creaciones es de destacar la importancia de los secundarios citados, que a menudo roban protagonismo a los titulares de la historieta.

Arriba: Cleopatra en el Guai! de Grijalbo. Derecha: Figurines para vestuario teatral.

¡PIROMANAS!, ¿QUERIAIS VERME ASADA, EH?¿Y AHORA COMO NOS LAVAMOS LA CARA,SI TODAS SOMOS ALERGICAS AL AGUA? ¡BRRRRR... !
¿QUE?¿PONEMOS EL "POSTER"?
LA CONDESA ESTA TRISTE.¿QUE TENDRA LA CONDESA, SEÑOR MIO?
JUNTA de DAMAS

Izquierda: Doña Urraca en el Castillo Nosferatu, uno de sus momentos cumbres en la historieta.

Martz-Schmidt y los niños

Los niños siempre han ocupado un lugar destacado en la obra de Schmidt, y ello es lógico, pues consagró su labor viñetera a las revistas infantiles. En algunas historietas del profesor Tragacanto, en *La Pandilla Cu-Cux-Plaf* o en *Doña Urraca en el Castillo Nosferatu*, son protagonistas absolutos. Al igual que en sus otras creaciones, el autor utiliza también arquetipos: el niño inteligente, el travieso, el gordito... en ellos deposita toda su ternura y simpatía y a menudo se sirve de ellos para mostrar la dualidad entre la inocencia y la perversión, como en *La Pandilla* (en oposición al malvado Fantomas Pérez) o *El Castillo Nosferatu* (contra Doña Urraca y su cuadrilla). Quizá sean sus más genuinas creaciones, porque son los vástagos de un autor que siempre conservó su alma de niño.

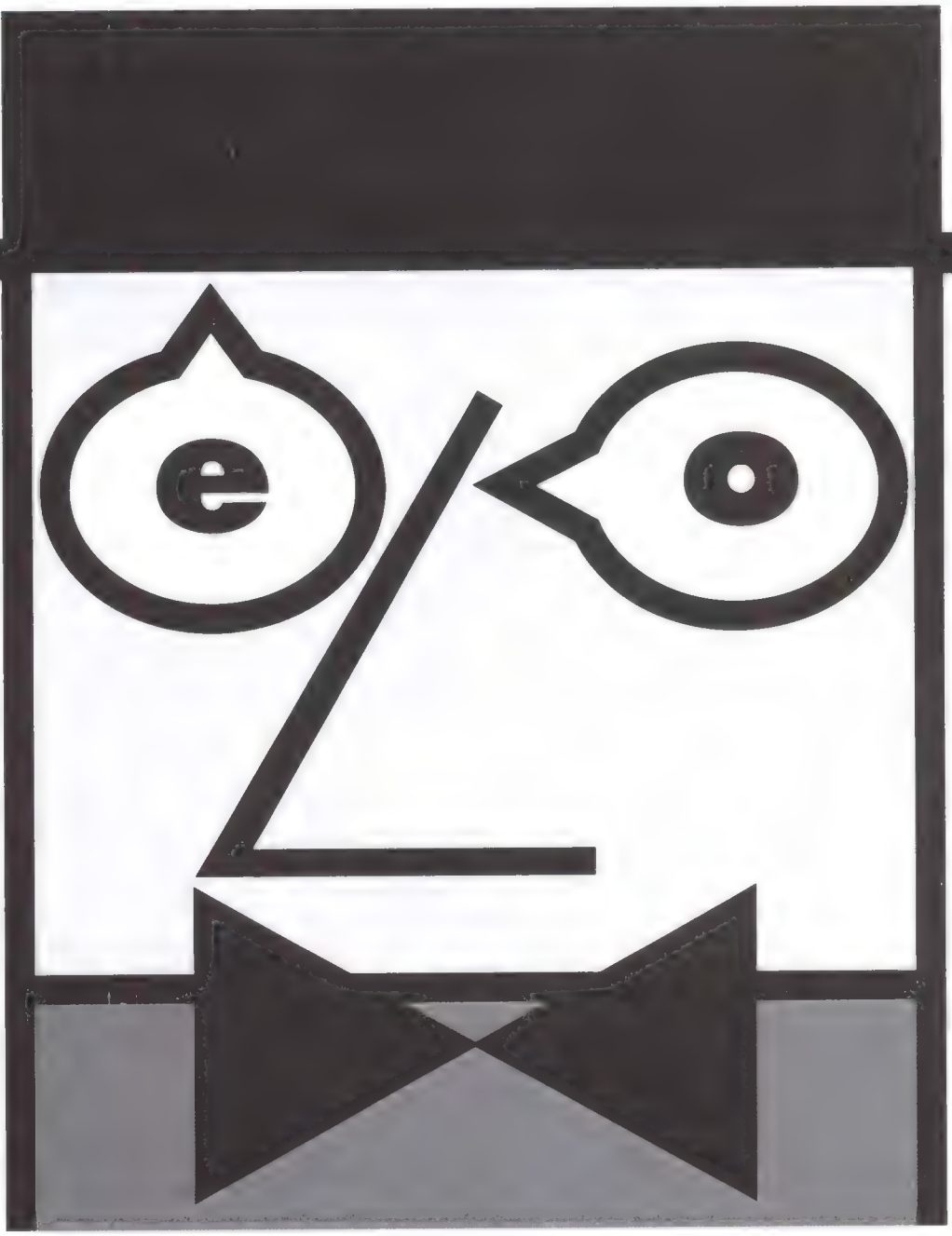
las imposiciones de la Editorial Bruguera... También a partir de esa fecha, ha querido legar su estilo y parte de su producción a una nueva generación de dibujantes (Ardil, Rogelio, Rosique y Dioni), todos ellos paisanos de Cartagena, que ha firmado numerosas historietas con personajes clásicos del maestro, pudiendo incluir su firma bajo la denominación Equipo Martz-Schmidt.

Su obra ha merecido numerosas distinciones y premios, entre los que podemos destacar el premio "Historieta" del *Diario de Avisos*, la Medalla de Bronce en la Graphispack de Barcelona o la Medalla Laureada Cantonal ofrecida en el transcurso de un homenaje en su ciudad natal, pero el mayor reconocimiento hacia su obra ha sido sin duda el del público, varias generaciones de lectores han podido disfrutar de la simpatía y la alegría contagiosa que sus personajes irradian. Como suele decirse, a su muerte nos queda un legado importante de historietas, que no estaría de más recuperar para que pudieran seguir disfrutando con ellas las generaciones futuras. U

remozada del clásico *TBO*, y colabora con la revista *Rumbo Sur* de Sevilla con su personaje *El Mago Oscuro*, donde por primera vez ha sido el autor completo, desde el argumento hasta la rotulación y el color. A la vista de estas espléndidas páginas, uno no puede dejar de pensar en lo que hubiera podido ser su obra, de haber sido capaz de trabajar en total libertad, al margen de

Junto a su ingente obra tebeística, Martz-Schmidt también pintó en distintos estilos.

16è SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA



ORGANITZA:

FICOMIC

AMB EL SUPORT DE:

Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

Institut de Cultura
Ajuntament de Barcelona
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA

COL·LABORADORS:

Radio

EL PAIS

AVA DEL BARRIO

are you talkin' to me?

Para dirigirse a esta sección, escribir a:
U, EL HIJO DE URICH • Embajadores 62, 5º - 5, 28012 Madrid.
urich@sendanet.es • santiago@interlink.es

ACLAREMOS

Enrique Torres Suárez
Barcelona

Ante todo, agradeceros que mi artículo sobre *Maus*, aparecido en el libro *101 Comics para recordar*, os llamase la atención [*publicado parcialmente en El Gallinero de U #6*]. Como dicen desde hace tiempo en Hollywood, "no importa que hablen mal de ti, lo importante es que hablen". Pero yo no pienso de esa manera.

No me tomo a mal el párrafo que se reseña en vuestro nº 6, pero creo que no es justo que el lector que desconozca mi crónica sobre la obra de Spiegelman se lleve una idea "fragmentada".

Bien cierto es que, fuera de contexto, dicho párrafo es incongruente: exalto primero las ideas, digo que Eisner y Miller no saben dibujar y al final parece que me retracte un poco. Os puedo asegurar que en ningún momento buscaba crear polémica. Sólo es una frase desafortunada.

He releído mi artículo y os invito a que sea editado en el siguiente número de nuestra revista, para que el lector pueda ver mis ideas.

Por mucho que yo escriba, la obra de Art está ahí. Es lo que verdaderamente importa, lo mío sólo es un añadido, cuatro datos biográficos y mis impresiones.

Si me es permitido, intentaré arreglar el desaguisado cerebral de algún lector. A ideas claras, frases fáciles: *Maus* es una obra con buenas ideas expresada con dibujos sencillos pero efectivos, que tienen su mérito. Con ello no descarto la faceta de buen dibujante de Art, ni de Eisner -que contó en *Spirit* con bastantes "negros"-, ni de Miller -que es un buen abocetador, pero no dibuja con detalle-.

Nada más agradeceros vuestro tiempo, el haberme hecho recapacitar y seguid en la brecha, que para pocos que somos no nos vamos a pegar por lo que digan unos de otros. Eso sí que se sería una gran equivocación.

Atentamente, un aficionado, un editor de fanzines, un dependiente en una librería de comics...

SÁLVESE QUIEN PUEDA

Toño Martínez Fraga
Santiago de Compostela

Esto es una especie de carta-réplica a algunos de los contenidos del polémico #7 de *U*, donde el "malévolo círculo interno" del hijo de Urich da su do de pecho sobre el género superheroico. En general, las tesis sostenidas empiezan a estar un poco sobadas: que los superhéroes nunca han sido gran cosa pero que ahora son un vicio onanista, que el género dio lo mejor de sí cuando yo y la mayoría de los lectores actuales ni habíamos nacido (o sea, cuando los miembros de *U* empezaban a leer tebeos), que Marvel es una casa de putas, que todo debería desaparecer para dar paso a "*otros comics*" (como si ahora no los hubiera), en fin, unas cuantas "*obsesiones que, de viejas, empiezan a ser patológicas*" en ciertos sectores del mundillo. Por otro lado, me intriga sobremanera este extraño desdoblamiento de la mayoría de los miembros de la redacción de *U*, por un lado, en "*críticos listillos y despiadados*" que elaboran cosas como este *U #7*, y por otro, en aplicados redactores de textos políticamente correctos para la miríada de tebeos (en su inmensa mayoría superheroicos) de Planeta-DeAgostini. Empieza a ser un poco irritante ver a tanta gente trabajando a un mismo tiempo para el "gobierno" y la "oposición". Pienso que lo que pasa es que el gobierno paga muy bien (no es de extrañar, con la abrumadora mayoría absoluta de la que goza desde hace tiempo), pero que en la oposición se lo pasa uno mejor, ¿me equivoco, Méndez y compañía?

En fin, vayamos al grano: a pesar de la retorcida prosa de Enrique Vela, su artículo sobre Marvel es con diferencia lo mejor del monográfico. Un trabajo concreto y ameno. Subjetivo y muy sentido, pero a la vez instructivo. También muy buena la columna del amigo Mescallado, buen fichaje el de este muchacho.

Pasando a la caza mayor, el macro-artículo de Trajano Bermúdez es algo decepcionante. Sobre todo porque, para realmente "*haberse quedado a gusto*", creo que el Sr. Bermúdez habría necesitado una extensión mucho mayor, de tesis, como la que le dieron en Glénat para su libro sobre el manga. Este dossier central de *U#7* me suena a resumen apresurado y acumulativo de algún proyecto mayor. En las apenas 20 páginas de las que dispone, digamos que empieza bien, mantiene el ritmo, pero cuando llega a los años 70 y tiene que resumirnos todo lo que ha pasado desde entonces hasta hoy, la cosa empieza a hacer aguas por todas partes. Dentro de una visión a ratos ecuánime, a ratos escandalosamente sesgada (la línea Epic reducida a "*tediosa cirugía estética*", verbigracia), el autor se ve impotente para algo más que lanzar cuatro brochazos al aire, cuatro trazos gruesos sobre una época que merecía mucho más (como botón de muestra, el *Daredevil* de Miller se despacha en tres líneas), amén de contarnos unas cuantas verdades a medias, y cómo no, soltar varias *boutades* marca de la casa. Hombre, decir que lo mejor del género es el *Amazing Spider-Man* de Conway y Andru es muy fuerte. Un guionista cuyos mayores méritos fuera del mundo del cómic son haber guionizado telefilmes de Perry Mason y co-escrito con Roy Thomas (éste ha reconocido que quisieron retirarse de los títulos de crédito pero no les dejaron) la peor 2ª parte de la historia del cine (*Conan el Destructor*), no puede, me niego a creerlo, ser el artífice de la *opus magna* del superheroísmo. En cuanto al difunto Ross Andru, no dudo que era un super-clase, pero si desde sus ya lejanos tiempos no ha aparecido nada que le supere, apaga y vámonos. Pero como se trata de opiniones y gustos personales, ahí va mi aportación. En primer lugar, creo que

habría que hacer una división clara entre superhéroes convencionales y no convencionales. En el primer apartado entrarían los de toda la vida, el *mainstream:* Marvel, DC *et allii*... En el segundo, metería al cómic de superhéroes de autor (que sí existe, Sr. Pacheco, créame), con un selecto pero cada vez más nutrido número de obras que irían cronológicamente desde *Watchmen* y *Miracleman* hasta *Astro City* o *The Maxx*, pasando por *Marshall Law*, *Nexus*, los *Next Men* de Byrne o el *Power & Glory* de Chaykin, por citar unos pocos ejemplos de comics de superhéroes heterodoxos y heterogéneos, pero comics de superhéroes al fin y al cabo. Ahora bien, en mi modesta pero desinhibida opinión, el título de "*cumbre histórica del género y modelo de máxima eficiencia*" se lo otorgo a las obras *Excalibur* (nos. 42 a 67) y *ClanDestine* (nos. 1 a 8) de sir Alan Davis. Estos dos pedazos de tebeos son piezas maestras de orfebrería superheroica, apabullantes demostraciones del descomunal talento de un Autor Total en plenitud de facultades, tebeo de superhéroes en estado puro. Además, estoy dispuesto a pagarle los trámites de ingreso en la ONCE a todo aquel que me discuta que "*el trono de mejor dibujante del género de todos los tiempos*" pertenece en derecho vitalicio a Mr. Davis. Y en cuanto a sus dotes como guionista, sólo hace falta leerse los nos. 42 a 50 de *Excalibur* que a mi entender constituyen el mejor cómic (convencional) de superhéroes que jamás haya publicado Marvel, DC, Image o San PitoPato. Alan Davis es Dios y Mark Farmer su profeta.

Ahora bien, como digo, esto es cuestión de gustos. Lo que ya me parece intolerable es la incoherencia. El sr. Bermúdez, en la sección de reseñas del nº 6 se quita el sombrero ante la nueva *JLA* de Grant Morrison, genial guionista que "*necesitaba exudar la cantidad de lecturas superheroicas que parece haber absorbido y que le rebosan por las orejas*". Por el contrario, en este nº 7 nos encontramos con que lo que hacen Kurt Busiek y Mark Waid es "*nostalgia desleída* (¡?¡) *y monótona*". ¡Toma ecuanimidad y criterio! O sea que Busiek es un desleído, entonces sí que tiene mérito que sea tan buen guionista. O a lo mejor el insulto no se refiere a que no haya leído, sino a que sólo ha leído superhéroes. Pues aunque así fuera, que no lo es, ya no sería un desleído, digo yo. Todo ello si es que se usa el vocablo desleído como contrario de leído (culto, instruido), y no como participio del verbo desleír ("desleer" no existe), que significa "expresar una idea o un pensamiento con demasiadas palabras." Porque entonces la chorrada es aún mayor. En cualquier caso, y en relación con todo esto de la nostalgia, o lo retro como dice Frank Miller, no es una discusión nueva, y en esta ocasión como siempre toma tintes de tormenta en un vaso de agua. Yo lo tengo muy claro, ni Busiek, ni Morrison, ni Waid, ni Davis, ni Miller han inventado nada. Como dice el escritor Suso de Toro, quién ha dicho que el arte fuese una oficina de patentes.

Y como traca final, la entrevista a Carlos Pacheco, que a mí personalmente, más que "*descubrirme una personalidad fascinante*" (que eso ya lo sabía por otros artículos y entrevistas) me sorprendió con algún que otro desvarío impropio de una cabeza tan bien amueblada como la del dibujante andaluz. Lo del estereotipo superheroico y el fascismo es algo que habría que discutir, pero argumentar que "*no hay nada más fascista que la utopía*"... uff, tras leer semejante afirmación y recoger la mandíbula del suelo, uno se pregunta: ¿me está diciendo Carlos Pacheco que la utopía de Karl Marx es igual a la de Adolf Hitler? Teorías de esta catadura están hoy día muy de moda entre las filas del pensamiento único, y el neoliberalismo capitalista, pero... Modestamente, recomendaría al sr. Pacheco que leyera un interesantísimo artículo de Arturo Pérez Reverte titulado *Churras, merinas y esvásticas*, publicado en el nº 530 de *El Suplemento Semanal* de 21-XII-97, donde se dicen un par de verdades relacionadas con este tema.

Para finalizar quisiera decirle a David Muñoz que si la edición española de *Spawn: Blood Feud* es en formato de lujo, me temo que no se debe a la "*reputación de su guionista*" (más quisiéramos), sino más bien a la popularidad de su personaje protagonista, el tal Spawn. Ay, ay, cómo andamos...

P. D.: Os cuento un chiste de mi cosecha. Supongo que sabéis que Marvel, en un desesperado intento por aumentar las ventas, está preparando un cómic biográfico sobre la vida de Lady Di. Aunque los autores se mantienen en secreto, gracias a mis contactos en la Casa de las Ideas, os lo puedo adelantar en rigurosa primicia: guión de Barry Windsor, dibujos de Mike Diana, y entintado de Mark Buckingham. Ja, ja, qué bueno, ¿eh? Si os ha gustado, me lo decís, que tengo más y son aún peores que los de Luis Bustos.

El adjetivo desleída se aplica a la nostalgia, no a Busiek, y no tiene nada que ver con lo que haya podido leer ese señor. Otros sinónimos: diluida, aguada... Tu otra carta (también muy interesante) nos la reservamos para el siguiente número, si es que nos da tiempo a publicarla antes de que nos vuelvas a escribir... pero ten claro que hemos tomado nota de los comentarios que nos haclas en ella.

MÁS SUPERHÉROES

Salvador Martínez Pérez
Vía Internet

Esta carta está referida al encabezamiento del artículo *¡Superhéroes!*, firmado por Trajano Bermúdez, que apareció en el número seis de vuestra revista.

Afirmar que lo único original que ha aportado el cómic a la cultura moderna es la supuesta paternidad del género de los superhéroes, es tanto como decir que en España se lee gracias a Marcial Lafuente Estefanía. El éxito de la literatura "superheroica" es un fenómeno económico y no cultural, como se pretende en este encabezado. Cuando este tipo de publicaciones carezcan del empuje económico necesario, no estarán tan presentes en nuestra vida social (el Capitán América será sustituido por otro personaje; a saber cuál). En cuanto al calificativo de "original", no lo será tanto cuando la literatura ya nos hablaba mucho antes de este tipo de personajes. El cómic sólo tiene el mérito de haberlos popularizado. Decir además, que no prueba nada que al pasarse a otro formato, fuera de la historieta, hayan fracasado. Se trata solamente de un caso de malas adaptaciones, realizadas por guionistas (azuzados, eso sí, por una industria que se basa más en el interés económico que en la calidad del producto) que resaltan únicamente lo más superficial de los personajes. Aun así, existe el caso contrario; el cine ha creado personajes que pueden muy dignamente recibir el calificativo de superhéroes (Robocop, por ejemplo)

y que han fracasado al adaptarse al cómic. Finalmente decir que lo que le fastidia a un aficionado al tebeo como yo cuando se escucha que una película tiene "estética de cómic", es que se crean que todo el monte es orégano y que todas las historietas tienen unas tramas y unos personajes tan superficiales como esos. Además, esta frase se ha convertido en un topicazo utilizado para rellenar una mala crítica cuando se quiere especificar que el género de la película o su argumento es exaltadamente fantástico o violento (el cómic tiene muchos más géneros que esos dos).

No tengo nada más que decir, aunque de los superhéroes se podría estar hablando días enteros. Felicidades sinceras por la revista, que se puede catalogar dentro del grupo de lo poco decente que se publica en España. Lo que más me gusta es que no os casais con nadie (no como otros) y los especiales son muy de agradecer.

NOTA: Por el bien de todos...no volvais a escribir el tópico de "españolito". Parece mentira que aún hagamos estas cosas.

LAS DIEZ PEORES

Manuel Barrero
Sevilla

U #8, o más horas del despropósito que llamo Mi Vida ha ocupado el último *Hijo de Urich*. Empero, mereció la pena.

Excelente la portada, por lo del logo, al uso del de *El DDT*, y que, además, hace honor a la denominación popular ("Oiga, ¿ha salido ya elú?"). De la tripa, lo que sigue. Gran satisfacción por la suerte de García y Pulido (sobre todo por Copi); alegría por los 1.100 diccis; gran pena por Schmidt, mucha; lioso lo de Marvel, como un culebrón; demasiado medido el discurso de Guiral, pero es que Antoni es así: cabal; lo de Mescallado: bah; Ibáñez: muy ilustrativa la entrevista, pero la transcripción literal la mata, que hay mucha paja ues míos, y si hubieseis cortado un poco los "*Sí, sí, sí, sí, sí*" hubiéramos podido disfrutar los lectores de los documentos gráficos *Haciendo el indio*, *Don Usura* o *Levy Berzotas* a mayor tamaño. En cualquier caso, poco peso el del monográfico sobre Bruguera, hay que profundizar mucho más en las viñetas cómicas españolas. Mucho más.

En otro orden de cosas, y como no soy informante del *U*, pues cuelo estos datos en el correo:

- Que del 20 al 26 de febrero de 1998 se celebran los actos de la 1ª Semana del Cómic de Sevilla (con permiso de Tabernero, imagino), organizada por ediciones Gaspasho y con el respaldo de la Diputación de Sevilla. Un taller de cómic, exposiciones de noveles, proyecciones de pelis, charlas-debate y conferencias. Yo doy una (no, no es sobre bárbaros, es sobre la Historia de los Tebeos en España).

- Que pronto verá la luz la publicación trimestral sevillana *El Tebeo Veloz* Segunda Época, miniobra de arte de 48 páginas firmada por los historietistas José Luis Ágreda, Juan Almagro, Manuel Barrero (dibujando, sí), Adolfo Castilla, Javier García, Abel Ippólito y Enrique Carlos Martín. ¡Ya veréis qué risa!

Ahí van mis Diez Peores, sin orden ni concierto: *Little Nemo*, de McCay, porque la última viñeta siempre es igual, ¡qué aburrido! *Spirit*, de Eisner, porque todo es en blanco y negro, ¡qué rollo! *Asterix*, de Goscinny/Uderzo, porque no salen tíos cachas apenas; *Watchmen*, de Moore/Gibbons, porque gana el malo; *13 Rúe del Percebe* de ¿Vázquez?/Ibáñez, porque viven a la intemperie y nadie les arregla la fachada; *Maus*, de Spiegelman, porque es mentira, los roedores, en realidad ¡no hablan! *Perramus*, de Breccia, porque están mal dibujadas las caras; *Calvin y Hobbes*, de Watterson, porque no sale nada, nada de sexo; *Paracuellos*, de Giménez, porque da mucha pena y los tebeos (y esto lo sabe todo el mundo) son para reírse; *El Garaje Hermético*, de Moebius, porque no se entiende muy bien. Y undécimo: cualquier historieta dibujada por Luis Bustos... (que no, que es broma, que lo bordas, Luis).

Por añadidura, quiero manifestar mi agradecimiento sincero a Pedro Angosto Muñoz por su respeto; pero me ha extrañado que me cite como "Sr. Barrero" y no como "Señor Barrero". Lo digo porque Angosto no es muy dado a redactar angosto.

Udvai.

Informantes nuestros son todos los que nos informan, y nosotros te agradecemos tus informaciones, Manuel. Esperamos que el Tebeo Veloz llegue rápido.

LOS AYUDANTES DE IBÁÑEZ

Jaume Vaquer
Palma de Mallorca

Sólo unas líneas (las megacartas a lo Pedro Angosto no son lo mío) para felicitaros por el número de Bruguera y especialmente por la entrevista a Ibáñez. En *Dolmen* ya lo entrevistamos hace unos años pero el mayor espacio que dedicáis a las entrevistas me ha permitido descubrir cosas tan interesantes como lo de *Valor... ¡y al toro!* Un gustazo.

De todos modos, me sigo sin creer que Ibáñez tenga a los ayudantes como pasantes a tinta únicamente. Y si no que se lo pregunten a Pasqual Ferry o a Ramón Bernadó, quienes trabajaron una temporada para él. No acabo de entender este pudor a decir que otra gente trabaja en las series. Los japoneses lo han hecho toda la vida y nadie se corta las venas por eso.

Por lo demás, dos sugerencias para vuestras próximas entrevistas: Carlos Giménez y Victor Mora. Ambos son piezas fundamentales para la historia del cómic de este país, del cómic de autor y de la Escuela Bruguera "seria" respectivamente y ya es hora de una charla en profundidad.

Pedid y se os concederá ... Para los que acaben de regresar de un largo viaje a otro hemisferio, advertirles que Dolmen es una revista sobre tebeos francamente cojonuda gobernada por Vicente García y Jaume Vaquer. Para los interesados en el cómic americano, más imprescindible que el pan.

UN FAN DE BISLEY... Y DE IBÁÑEZ

Carlos Jiménez Marín
Córdoba

Quería escribiros después de haber comprado el nº 8 de vuestra revista *U*. Éste es el primero que adquiero de todos los que lleváis y lo he visto de lo más interesante. Creo que se merece las 325 pesetas que cuesta. Me ha gustado mucho el que tratéis temas y géneros distintos referidos al cómic. Siendo así, siempre encuentras cosas que te interesan, y ya de paso, te lees lo que no, para ver si comienza a interesarte.

Me gustaría haceros una sugerencia: hablad de Bisley, por favor, es mi autor preferido (junto a Iron) y nunca veo que se hable de él, ni que comenten sus comics, ni que digan

su edad... en fin, las cosas que siempre nos gusta saber de quienes admiramos lo que hacen, y en el fondo, lo que son. Por supuesto no he dudado en pillarme su portafolio (Norma). Y ni mucho menos porque esté numerado, firmado o lo que sea. Lo he pillado porque es del mismo señor que me hizo alucinar con *Slaine*. ¡¡Gracias, Bisley!! También merece mucho la pena pillar el portafolio por la loba que lo protagoniza. ¡¡Qué buena está!! Y por sus mágicos colores.

No quiero dejar pasar la oportunidad que tengo de escribiros sin felicitaros y daros las gracias por la entrevista dedicada a F. Ibáñez. Siempre he creído que este hombre vale mucho.

Ya no, pero cuando comenzaba de pequeño a leer sus comics, conseguía sacarme carcajadas, que no esbozos de sonrisa. Creo que no todos logran eso ni mucho menos. Ahora me saca las carcajadas cuando lo leo en el *U*. Es la mejor entrevista que he leído. Eso de que repita las palabras muchas veces seguidas me encanta. Y me recuerda a algunas de las veces que lo he visto en la tele. Que, por cierto, si es de los pocos que salen en la tele, no debe ser disgusto para ningún aficionado a otros géneros ("*Siempre los mismos, siempre los mismos*"). ¡Odio eso! Si él sale, es porque lo merece, y porque hacer 40 páginas, perdón, 20 páginas semanales tiene su curro, y porque despertar carcajadas en el lector tiene su mérito; y porque mantener 40 años arriba los personajes tiene mucho, mucho valor.

Yo nunca veo a Iron ni a Bisley por la tele, y por supuesto no me jode. Es lo normal y me encanta cuando al menos se acuerdan de Ibáñez. (¡Olé, Ibáñez!).

De nuevo gracias por la entrevista. Creo que es fabulosa.

¡CINE SÍ!

Ramón Heres
Cullar Vega (Granada)

Sé que ya no va a resultar original, pero no puedo resistirme: "Yes, I'm talkin' to *U*."

Os escribo tras leerme de un tirón el (cojonudo) nº 8 dedicado a Ibáñez y, por extensión, a Bruguera. Las últimas respuestas de Ibáñez, ese genio, a vuestra entrevista eran bastante pesimistas con respecto al futuro del cómic (más que nada como "industria", ya que como "medio de expresión" siempre habrá un "chalado" que siga creando sus propios tebeos aunque sólo sea como hobby o terapia personal, a Dios gracias). Mirad, yo... iba a decir que soy guionista. De pelis. Sí, esas "cosas" que se ven en los cines y tal. Pero resulta que el cine (en España) está en crisis. ¿Coño, pero a mediados de los 80 no decíais que hacían falta guionistas? Me he preparado, he estudiado, he practicado, he idolatrado a Linda Seger... y ahora aquí estoy, listo para lo que ustedes gusten mandar. "No, ya, pero es que... en realidad... la industria cinematográfica en España... no da para muchos guiones, ¿eh? Sólo se hacen tres docenas de pelis al año..." Vaya. Bueno, además del cine, también tengo otra gran pasión: el cómic. Miraré por ahí a ver qué pasa. Y echo un vistazo y descubro que el mundo del cómic ofrece un panorama aún más desolador que el del cine (hablo siempre a nivel de "industria", que algún que otro genio siempre hay en todos lados. Pero con esos casos aislados no vamos a ninguna parte). Ahora bien, y retomando el tema de Ibáñez... ¿cómo puede suceder esto? Pero si la SOLUCIÓN está ahí delante. ¡¿Será posible que nadie la vea?! El cine y el cómic pueden salvarse... el uno al otro. ¿O es que alguien va a negarme que una película (con cierta calidad, claro está) de *El Capitán Trueno* no sería un bombazo? Sobre todo si se cumplieran los deseos del propio Víctor Mora, quien ha llegado a decir que "Antonio Banderas es el Capitán Trueno". ¿Y a qué están esperando los productores para proponerle a Antonio Banderas ese "papel"? ¿Y esa película resultante (éxito seguro al tratarse de un héroe multigeneracional), no reforzaría el interés por los comics? ¿Qué me dicen de estas otras ideas "delirantes"?: adaptaciones fílmicas (en imagen real, nada de dibujitos cutres) de *Anacleto, agente secreto*, *Superlópez*, o los mismísimos *Mortadelo y Filemón* (estoy pensando concretamente en su aventura *¡Valor!... y al toro*). ¡¡Señores, que lo tienen delante de sus narices!! Y, si bien es cierto que sólo por la cesión de derechos ya te piden un güevo los del Grupo Zeta... ¡¿por qué no (co-) producen ellos mismos dichas películas?! Por si algún productor con dos dedos de frente lee estas líneas y está interesado en el tema, YO tengo ya escritos guiones para todos estos proyectos, aunque registrados con otros títulos, claro (*Thunderbolt Knight, Marcial, agente especial* y otras lindezas semejantes). Pero lo importante es que estos guiones ya existen, la "adaptación" es posible (se lo juro por mis "janders" que diría Chiquitorl). Pero como me supongo que ningún productor "perderá el tiempo" con cosillas tan raras como *U, el hijo de Urich* (si no, no me explico cómo ellos mismos no han llegado a las conclusiones que acabo de exponer), que alguien les haga llegar el desafío, por favor. Les decís de mi parte que se pongan en contacto conmigo, hombre. ¡Que se pongan en contacto conmigo si son valientes! ¡¡A ver si se atreven!!

¿CINE NO?

Antonio Linde Ortí
Valencia

Hace unos meses, me enteré leyendo una revista que Peter David había dicho que la película de Spawn era pésima, pero que por lo menos estaba bien adaptada. Pues, aunque sea por una vez, P. David se equivocó, porque *Spawn* no es una película mala, ni pésima, más bien es que no se le puede llamar película y en cuanto a la adaptación, no tiene nada que ver el cómic con ese bodrio de film que han hecho. No es que el cómic sea muy bueno, pero por lo menos se puede aguantar. Después de verla pude descubrir que, en lo que respecta a banda sonora, está fatal (pues la música no concuerda con la escena). Los efectos especiales no parecen reales y hasta se podría decir que la serie de dibujos animados de Spider-Man está mejor, y eso es decir mucho.

No entiendo por qué adaptan tan mal los comics a las películas o series de TV. La única adaptación buena que he visto es *Akira*, y es porque la dirige el propio Otomo, y también *Batman The Animated Series*, pero lo demás (*Capitán América, Spider-Man, Spider-Man* serie, *Batman, 4F, X-Men*...) no tiene nada que ver el cómic con la película o serie.

SERVICIO DE NÚMEROS ATRASADOS

Puedes solicitar los ejemplares que te falten o el catálogo general de nuestra editorial, **CAMALEÓN EDICIONES**, a nuestro servicio de números atrasados:

EL BOLETÍN
Carlos González Fernández
Cerdeña, 112 3º4ª
08018 Barcelona
Tel.: 93-232 14 59
de 9 mañana a 8 noche.

Envío contra reembolso sin pedido mínimo y con los gastos de correo por vuestra cuenta.

CAMALEÓN EDICIONES

La ciudad de cristal

David Mazzucchelli y Paul Karasik

La Cúpula

Cuando Art Spiegelman y Bob Calahan decidieron inaugurar en 1994 un esfuerzo encaminado a fomentar la lectura de historietas entre un público no habitual por la vía de la adaptación de obras literarias, me sorprendió la elección de la primera novela traspasada de un medio a otro. *La Ciudad de Cristal* (*City of Glass*; Paul Auster, 1985), primera narración de *La Trilogía de Nueva York* (Anagrama, 1996), no se antoja fácil de visualizar. Partiendo de las convenciones del género negro, Auster compuso un complicado relato con niveles diferentes de lectura que profundiza en las relaciones establecidas tanto entre el autor y sus personajes como entre aquél y los lectores, al tiempo que reflexiona sobre cómo el ser humano construye la realidad y sus esquemas mentales (se estructura, en definitiva) a través del lenguaje. Para ello establece un juego de desglose y suplantación de personalidades e incluye en la trama referencias al mito de Babel y al papel de la comunicación en la pérdida de la inocencia y en el reencuentro con el paraíso perdido en forma de una utópica "aldea global" que no supone más que la generalización de la cosmovisión estadounidense (encarnada en la ciudad de Nueva York) a través del idioma.

El protagonista de la historia es un novelista viudo, Daniel Quinn, enfrentado a una soledad acentuada por el olvido progresivo de las sensaciones que experimentaba en su vida familiar y que ha decidido afrontar su existencia como si cada día constituyera una metáfora del ciclo vital en la cual el sueño es muerte y el despertar renacimiento. Bien por renuncia personal, bien por incapacidad, bien por ambas, ha abandonado una carrera literaria "de prestigio" para dedicarse a la producción alimenticia de novelas policíacas que publica bajo el seudónimo de William Wilson y para las cuales ha creado el personaje de Max Work, al tiempo que ha reducido su uso del lenguaje (su personalidad, en definitiva) a lo esencial. El azar encarnado en un número equivocado, un error semántico, hace que reciba repetidamente una llamada desesperada pidiendo ayuda a un detective privado llamado Paul Auster, personalidad que decide asumir tomando como modelo su creación literaria (y cerrando así un complicado juego de espejos propuesto por Auster autor). Este desglose de identidades del protagonista/autor del relato inserta el mismo -en este sentido la mención a *William Wilson* de E. A. Poe y los ecos narrativos de *El Extraño Caso del doctor Jekyll y Mister Hide* de R. L. Stevenson no se reducen a meros homenajes- en uno de los argumentos más universales: el del *alter ego*. La multiplicidad del individuo, el doble omnipresente que suplanta la vida de un yo indefenso y que, lejos de proceder del mundo exterior, representa la escisión de una parte de la personalidad. Este tema se ha desarrollado habitualmente entre las coordenadas de la sublimación de un aspecto reprimido del ente, con las consiguientes lecturas sociales y criminológicas, y las de una angustia existencial que conduce a la alienación autodestructiva por la vía de una multiplicidad que imposibilita la alteridad. Sin embargo, Auster lo reorienta hacia la indagación sobre uno mismo que supone toda odisea interior. De este modo, introduce otro tema universal: la recuperación de la identidad fragmentada a través de la memoria. La decons-

La ciudad de cristal
Pin-up
Azoth
Simpson Comics
Locas
Minimum Wage
Mergo
Mutts
Rocco Vargas
Perros y pistolas
Luchadoras de leyenda
New gods/The Silver Surfer

trucción de la personalidad del protagonista por medio de la asunción de diferentes personajes y modos de actuación no es mas que una metáfora de la desintegración que sufre el individuo en las grandes urbes, en esa nueva Babel que simboliza Nueva York, al fundirse en la multitud anónima y polimorfa de sus habitantes. El encorsetamiento de la vida social impone la necesidad de manifestar y reprimir diferentes facetas personales (y usos del lenguaje) en función de la situación, la disgregación del ser humano según unas pautas establecidas que tienden a un uniformismo artificioso. Esta es la frágil cimentación sobre la cual se intentó asentar una nueva Torre de Babel que, como se ha encargado de demostrar la Historia reciente, estaba condenada al fracaso.

El encuentro de Mazzuchelli con la novela y las inquietudes de Auster tuvo lugar en un momento de su carrera que favoreció -junto a la guía de Karasik- una comprensión/apropiación plena de las mismas. Hastiado del género de superhéroes supeditado en exceso a los gustos del público mayoritario y de una industria que restringía sus necesidades de expresión artística, había abandonado la realización de tebeos a finales de la década de los 80. (Los primeros trabajos profesionales de Mazzucchelli descubrieron un dibujante preocupado por el dominio de la forma y el movimiento. Su estilo maduró sorprendentemente rápido hasta alcanzar la maestría expresiva y narrativa manifestadas en "Born Again" -*Daredevil* #227-233; 1987- y "Batman: Year One" -*Batman* #404-407; 1987-.

ambas con guiones de Frank Miller, y culminadas con una breve historia del Ángel escrita por Ann Nocenti -*Marvel Fanfare* #40; 1988-). Su retorno al medio se concretó en *Rubber Blanket* #1 (1991), publicación anual autoeditada en compañía de Richmond Lewis de la que aparecieron tres números. Las historietas elaboradas para ésta y otras revistas alternativas como *Drawn & Quaterly* o *Snake Eyes* se benefician de una abstracción gráfica afín al expresionismo pictórico, al tiempo que de una perfecta asimilación de las enseñanzas estilísticas y narrativas de Hergé, Toth, Eisner, Kirby y Kurtzman. Dibujo, diseño de página, elección de planos y uso de silencios atienden a las necesidades psicológicas y emocionales de los relatos. En cuanto a la temática de los mismos, el artista muestra su interés por las relaciones realidad/ficción, individuo/ambiente y autor/creación. Estas páginas concretan un trabajo de investigación en torno al lenguaje de los tebeos insólito en su ámbito, excepción hecha de los desarrollados por Chris Ware (en clave de fantasía onírica) y Scott McCloud (de carácter más teórico). Es en este contexto -durante la realización del contenido de *Rubber Blanket* #3- cuando el historietista italoamericano recibió la proposición de incorporarse a *La Ciudad de Cristal*. Spiegelman, conocedor tanto de los intereses temáticos de su obra reciente como de su preocupación por alcanzar un público no habitual a través de canales de distribución alternativos, debió pensar en él como la persona idónea para el proyecto. El resultado final deja en buen lugar su olfato. El enfoque adoptado por Karasik (quien, al parecer, llevaba bastante tiempo acariciando la idea de adaptar la novela) proporcionó a Mazzucchelli nuevos mimbres con los que continuar tejiendo su indagación en la riqueza de matices del lenguaje de la historieta y profundizar en sus intentos de crear una gramática visual.

Karasik y Mazzucchelli (con el asesoramiento de Spiegelman y Auster) desarrollaron el encargo por la vía de transcender la excusa argumental detectivesca -el material de origen *a priori* menos complicado de trasladar a un tebeo- e ilustrar las ideas presentes en el texto con un lenguaje puramente gráfico que elude la literaturalización. En la novela son profusos los pasajes con contenidos y usos del idioma cuya adaptación podría haber desembocado en el recurso a la sucesión interminable de primeros planos y, por aburrimiento, en el más espantoso de los ridículos. Para

Vaya por delante que siento una debilidad absoluta por todo lo que escribe Grant Morrison. Sin embargo, me resulta totalmente imposible recomendar **MATA A TU NOVIO** (Norma), la tontorrona versión post punk de *Bonnie and Clyde* que escribió el escocés hace ya tres años para la línea Vértigo de DC Comics. Al igual que tantas otras violentas historias de amor terminal como hemos tenido que soportar en el cine, *Mata a tu novio* no es sino una tópica y aburrida acumulación de lugares comunes (ella es guapa y tiene ganas de cambiar de aires, él es muy duro y tiene una pistola...) que el dibujante Philip Bond ilustra con

salvar este obstáculo Karasik eligió el uso de la alegoría, la metáfora visual encarnada en la concatenación de imágenes e iconos que sugieren y profundizan, más que ilustran, las reflexiones literarias de Auster. Siguiendo esta vía se transciende el objetivo mínimo que toda empresa de este tipo debiera perseguir, algo teóricamente simple pero tremendamente difícil en la práctica y que en pocas ocasiones se logra: respetar y transmitir un mensaje expresado originalmente en un medio utilizando la sintaxis de otro diferente. En el tebeo de *La Ciudad de Cristal* las reflexiones del novelista sobre el lenguaje escrito y su estructura se tradujeron al campo de la iconografía y la narrativa visual.

Los artífices de la adaptación, conscientes del objetivo básico del proyecto (acercar los tebeos a un público no familiarizado con el medio), toman como punto de referencia los recursos formales empleados por Spiegelman en *Maus*. El dibujo de Mazzucchelli se simplifica, abandonando la abstracción en beneficio de un naturalismo aparente. Según sus propias palabras, esta decisión se toma en razón tanto de facilitar una respuesta emocional hacia los personajes por parte de los lectores como de no desviar la atención de los mismos de la compleja trama. Para facilitar la lectura de ésta, la puesta en escena se asienta sobre la base de una distribución básica de 9x9 viñetas. La rigidez de este diseño de página comienza a abrirse conforme avanza el relato, una vez logrado el objetivo de captar la atención de quien no esté habituado a la narrativa gráfica y en función tanto de las necesidades del formato de publicación y de la historia como del estado emocional del protagonista. Sucesión de viñetas, variaciones de tamaño y uso del *raccord* marcan el ritmo de lectura y establecen un sutil sistema de puntuación: contribuyen a crear una gramática visual. En la conformación de la misma juega un papel importante el equilibrio alcanzado ente la concepción de la página como unidad narrativa y la de la viñeta como unidad de comunicación. El uso de tipografías y estilos de dibujo diferentes matiza caracteres y sensaciones, sobre todo en lo que a los cambios psíquicos de Quinn se refiere, al tiempo que se erige en otro recurso lingüístico explorado por Karasik y Mazzucchelli.

SUS COSTUMBRES SEXUALES O LA AUSENCIA DE ELLAS NO ME CONCIERNEN, SRA.
EN MI TRABAJO ESTOY ACOSTUMBRADO A DESCUBRIR LOS SECRETOS DE LA GENTE...
...Y A MANTENER LA BOCA CERRADA.

En cuanto a la traducción castellana de *La Ciudad de Cristal*, despierta en el autor de estas líneas cierto sentimiento de ambigüedad. Por un lado uno no puede menos que congratularse por que La Cúpula se arriesgue a publicar en nuestro país un tebeo fundamental y claramente minoritario. Por otro, lamentar el formato elegido para asumir dicho riesgo. La fragmentación en tres cuadernos desvirtúa la lectura de una obra meditada y minuciosamente planificada para que viera la luz y se disfrutara en idéntica forma que una novela, para que el seguimiento de la trama no se viera desvirtuado por el paso del tiempo inherente a cada "continuará". Eso sin entrar en la traición a los motivos que impulsaron el proyecto en origen y en tener la sensación de haber desaprovechado un material idóneo para investigar vías alternativas de distribución que pudieran contribuir a abrir el mercado moribundo de la historieta. Claro que, conociendo lo ocurrido en su momento con *Maus*, estas decisiones comerciales más deben circunscribirse a una cuestión de mera supervivencia que de exceso de prudencia. En cualquier caso, aconsejar al lector que aguarde pacientemente a tener en su poder los tres números antes de iniciar su lectura, bucear en todos sus recovecos y niveles de complejidad y dejarse atrapar por su despliegue de recursos narrativos y visuales.

mucho oficio y poca inspiración. Que nadie espere las extravagancias que han hecho famoso a Morrison en obras anteriores como *Animal Man* o *Doom Patrol* ni el aliento épico de su actual etapa en la *JLA*. *Mata a tu novio* es, con diferencia, el cómic más convencional que ha escrito Morrison en toda su carrera.

Otra de mis debilidades es la aventura africana, un género que hace muchísimo tiempo que no es abordado en forma de historieta con unos resultados mínimamente interesantes. Una tendencia que se ha interrumpido momentáneamente con la publicación de la miniserie de dos números **TARZAN VERSUS PREDATOR** (Norma). Pese a que la idea de reunir en una misma historia al mítico "rey de los monos" creado en 1912 por el novelista Edgar Rice Burroughs y a los despiadados "depredadores" interestelares no parecía demasiado interesante a priori, Walter Simonson ha conseguido escribir una buena historia de Tarzán que respeta fielmente la

Pin-up
Yann y Berthet
Norma

Eduardo García Sánchez

La estrategia comercial y publicitaria que acompaña a esta serie en Francia, y que ha conseguido convertirla en un auténtico éxito en el país vecino, se ha apoyado, más que en sus valores intrínsecamente historietísticos, en la impactante apariencia y el potencial fetichista-erótico-festivo de su bella protagonista. Un personaje, Poison Ivy, creado a imagen y semejanza de aquellas lujuriosas pin-ups de los años 40, nacidas para satisfacer las fantasías eróticas de la sociedad americana, y muy especialmente las de la pobre tropa destinada a combatir en la II Guerra Mundial. Por si esto fuera poco, *Pin-up* se presenta abiertamente como un supuesto homenaje a las tiras americanas de prensa, y de forma explícita, al maestro Milton Caniff, que aparece en cuerpo y alma como personaje destacado de la trama, y a su serie *Male Call*, protagonizada por la vampiresa Miss Lace.

Sin embargo, a poco que uno escarbe, la brillante superficie de glamour empieza a resquebrajarse, y las sucesivas capas de homenaje, "revival" y guiños referenciales acaban convirtiéndose en un relato cínico y amargo bien alejado de lo que en un principio se nos intenta vender.

Pin-up narra la transformación de Dottie, la típica chica americana con novio en el frente, en un mito erótico destinado a inflamar los bajos instintos de la tropa. En un minucioso y complejo proceso, los autores nos describen el nacimiento de una heroína de papel (Poison Ivy) a partir de la modelo Dottie, y cómo poco a poco la personalidad del personaje de ficción se va imponiendo sobre su modelo para acabar anulándolo. La transformación física y moral de la joven Dottie en el personaje nacido de ella adquiere tintes casi trágicos, y el resto de personajes que la rodean actúan igualmente marcados por esa idea central: la de la ficción capaz de imponerse a la realidad. De este modo, el novio de Dottie, Joe, acaba olvidándose de la mujer de carne y hueso que dejó en su país y se enamora perdidamente de la heroína de las tiras de prensa, sin saber de quién se trata en realidad (aún a riesgo de resultar inverosímil para el lector, incapaz de explicarse cómo puñetas este imbécil no reconoce a su novia tras el disfraz de vampiresa): Earl, el aviador enamorado de Dottie, acaba chiflado por su imagen dibujada en el fuselaje de su avión; el creador de la farsa, el propio Milton (tratado con muy

visión del personaje que daban las novelas de Burroughs. Una historia que, además, Lee Weeks ha ilustrado con talento y buen gusto. Otra alegría ha sido la que me ha dado el Area de Cultura de la Diputación de Sevilla (que ya me había sorprendido hace unos años con su impecable edición del excelente *Orficas* de Max) al editar **LA MEMORIA DEL CONSTRUCTOR**, una caja que contiene dos exquisitos volúmenes editados a modo de catálogo de la exposición itinerante de Andrés Rábago y sus dos alter egos artísticos: Ops (nombre con el firma sus historietas más surrealistas) y El Roto (con el que firma sus trabajos más agresivos, como los chistes -si es que pueden ser llamados así- que dibuja para la prensa). Un libro lujoso y muy, muy cuidado (incluye un buen número de excelentes reproducciones de cuadros e historietas a todo color y varios textos sobre Rábago firmados por, entre otros, Felipe Hernández Cava, comisario de la exposición, y Antonio

poco cariño para tratarse de un homenaje, todo hay que decirlo), da una vuelta de tuerca al viejo mito de Pigmalión y desea poseer no ya a su criatura, sino a la mujer que la ha inspirado.

Este juego entre realidad y ficción tiene su mejor exponente en la intercalación de las tiras cómicas de Poison Ivy, un magnífico recurso que permite a los autores dirigir y manejar a su antojo la relación entre Dottie y su novio, convertido también en un personaje de la tira. O sea, el cómic dentro del cómic, la historieta que se va modificando a impulsos de la vida real de sus personajes, y los personajes que ven su vida alterada y manejada por la propia ficción de la que supuestamente son protagonistas. La cosa podría quedarse simplemente en eso, en un complejo juego metalingüístico (que de por sí no es moco de pavo y que puede dar para mucho más de lo que aquí simplemente esbozo), pero espero no rizar mucho el rizo si, además, intuyo otras intencionalidades en el trabajo de Yann. Porque en realidad, *Pin-up* es una historia sobre la manipulación, una reflexión sobre los mecanismos del poder y de los medios de comunicación para transformarnos, para dirigirnos, para hacernos creer una realidad hecha a medida, acotada y falseada.

Al igual que en otros trabajos, Yann, en estrecha colaboración con su dibujante, utiliza un elemento simbólico recurrente para representar sus ideas: en este caso, la continua presencia del tabaco, de las cerillas, del fuego, apoyada también por el trabajo (nada casual) del colorista Topaze, basado en una reducidísima paleta centrada en el rojo y el ocre. La imagen que mejor representa esta serie no es, a mi entender, la sugerente y sensual pose de la pin-up de la portada, sino la de esa cerilla con forma de mujer que deja ver sólamente el cuerpo desnudo, consumida ya la cabeza por el fuego, de una modelo sin rostro ni personalidad.

Sin embargo, y a pesar de su indudable interés, *Pin-up* no llega a emocionarnos plenamente. A ello contribuye, en parte, el excesivo academicismo de Berthet, un dibujante muy del gusto francés pero que por estas tierras se nos antoja poco sugerente (resulta más brillante en su recreación de las tiras de Milton Caniff que en el desarrollo de su propio universo). Pero fundamentalmente este tebeo se resiente del excesivo lastre de unos personajes poco creíbles, con los que cuesta trabajo conectar como lector. Se les nota demasiado que forman parte del juego, que no representan a personas de carne y hueso, sino a muñecos sobre papel al servicio de una historia preconcebida. En este sentido el final de este segundo tomo, una supuesta broma con un tono antimachista bastante burdo, me resulta particularmente ridículo por lo poco convincente. No deja de ser curioso que las fugaces e intermitentes inmersiones en las aventuras de Poison Ivy resultan, amén de más divertidas, más creíbles, porque se nos presentan como lo que son realmente: un tebeo, una divertida mentira sobre papel. Más carnaza, qué duda cabe, para los amantes de perder se por los laberintos del lenguaje de la historieta.

Enrique Bonet

Azoth

Art Brook's, Jesús Saiz, Zaragoza y Eduardo
Camaleón

Si existe un género realmente

Muñoz Molina) que sin embargo ha salido a la venta al más que módico precio de 2.000 ptas.
Una última recomendación: a pesar de su horrorosa portada y de sus abigarradas páginas de texto, el verdadero plato fuerte (por mucho que en portada se lea el subtítulo *Revista de cómic y* ...cio) de **LA COMICTIVA** y la razón por la que os la recomendamos desde estas páginas cada vez que sale un número a la venta siguen siendo sus excelentes historietas, que en este número 12 firman autores tan interesantes como el inclasificable Del Peral, Ladislao Kubala, Álex de la Iglesia, Tamayo, Robert Garay, Jose Luis Agreda o María Colino, y sus textos sobre tebeos, como el que escribe en este número Manuel Barrero, toda una declaración de principios que merecería tener más repercusión de la que está teniendo. Esperemos que *La Comictiva* haya conseguido capear el temporal del que dábamos cuenta hace un par de números de *U* y que tengamos revista para rato.

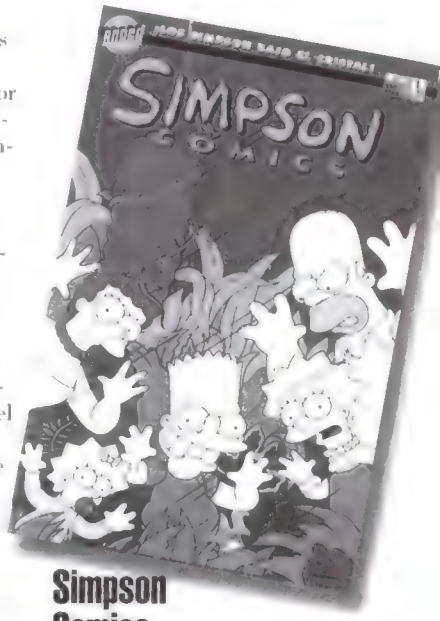
difícil de concretar en un tebeo. éste es el del terror. Los condicionantes del medio obligan a dominar toda una panoplia de mecanismos narrativos y recursos gráficos si se desea causar cierta sensación de inquietud -no digamos ya horror- en el lector. Sea dicho de antemano, los artífices de *Azoth* no se encuentran entre el grupo de elegidos capaces de ello.

Bajo esta cabecera se han distribuido en nuestras librerías tres cuadernillos de portadas ominosas. Los mismos agrupan un conjunto de historietas autoconclusivas de extensión variable y construídas en torno a posesiones demoníacas, descensos a los infiernos, genocidios, demostraciones de vampirismo postmoderno y la martirología como medio de adquirir el placer. Todo ello aderezado con la pulsión adolescente de una identidad sexual aún por definir que encubren las diferentes formas de dominio catalogadas en sus páginas. Con estos elementos Art Brook's hilvana unos guiones vacuos, repletos de tópicos, lugares comunes y diálogos pretenciosos que creen ser crípticos cuando únicamente confunden aún más la lectura de unas historias anodinas que ponen en evidencia una asimilación deficiente de las novelas de Barker y Rice, los primeros arcos argumentales de *Sandman* y alguna película de Ferrara.

En cuanto al apartado gráfico, Jesús Saiz se preocupa por crear la atmósfera requerida para el género, sin conseguirlo plenamente. Aunque en el primer número se encuentra cerca de ello, aún no posee el dominio de luces y sombras requerido para tal empresa y -lo que es más importante- sus dotes para el dibujo no se ven acompañadas por un sentido narrativo muy depurado. Esta lacra se hace más evidente en las confusas escenas de acción que nos regala. Si a ello unimos un deficiente tratamiento de la expresión facial -muy cercana al estreñimiento perpetuo de los personajes de Liefeld- hemos de concluir que a Saiz aún le queda un largo aprendizaje como historietista, aunque cabe reconocerle madera para expresarse en el medio. En el tercer número su labor se ve acompañada por la de J. Zaragoza y Eduardo, aún más verdes y -a juzgar por lo demostrado- con menos habilidades artísticas que él.

Se ha convertido en común el comentario de que *Azoth* es un tebeo que recupera el espíritu que animó las publicaciones del malogrado Toutain, tópico fomentado por los propios autores al dedicarle su primer número. (Curioso, nadie parece haberse fijado en la dedicatoria a Jack Kyrby -sic- del tercero. ¿Habrá en la carrera del Rey algo que se me escapa y por ello no entendí de qué van las historias que contiene? ¿Una de ellas no es un plagio descarado de una de Gaiman?) Aunque superficialmente pudiera parecer así, la realidad es que los productos ofrecidos por el editor y agente catalán gozaron siempre de una calidad media que Art Brook's y Jesús Saiz ni siquiera rozan con las yemas de los dedos. En cualquier caso pueden sentirse orgullosos. Con el homenaje tributado a *Filstrup* han conseguido que recordara con nostalgia al entrañable *Creepy*.

Eduardo García Sánchez



Simpson Comics

Varios autores

Ediciones B

Mucho se ha escrito sobre la vocación de francotirador de Matt Groening. Desde la serie de televisión de sus desbarbilladas criaturas amarillas o desde la tira de prensa semanal *Life in Hell*, Groening ha disparado contra todo lo que le es sagrado al americano medio. Pero, ¡es que es tan fácil escandalizar en Estados Unidos...! ¿Que no me creen? Baste citar la columna firmada por Groening que aparece en el número 3 de la edición española de *Simpson Comics*, en la que se cuenta con pelos y señales cómo unos críos de una escuela primaria de Carolina del Sur no pudieron, como pretendían, bautizar su colegio con un nombre tan inofensivo como Escuela Primaria de Springfield porque ¡ése era el nombre de la escuela de Bart Simpson! Incluso las autoridades locales (las de siempre, o sea, el alcalde, el cura, el cabo de la Guardia Nacional, ya saben a quiénes me refiero) no tuvieron empacho alguno en aparecer en medios de comunicación justificando su decisión de no aceptar el nombre de Springfield en nombre de, lo han adivinado, los valores morales y esas cosas. Como dice el mismo Groening en otra de sus columnas (número 7 de *Simpson Comics*, edición española) *"irritar a los irritables tiene un sabor muy agradable."*

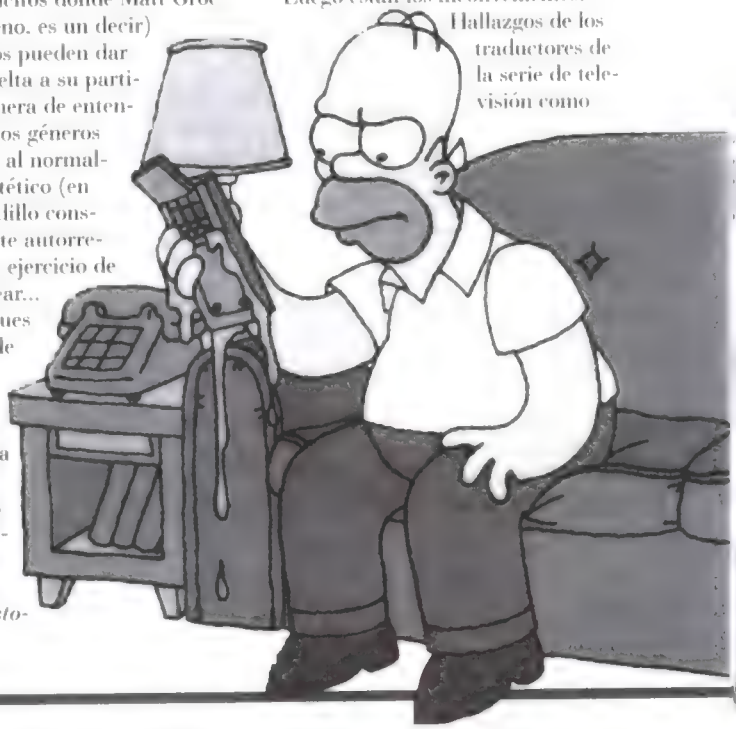
Mucho se ha escrito también sobre la millonaria (en audiencia y en metálico) serie televisiva y sobre su abrumador éxito: se emite en decenas de países (bueno, aquí la pone Antena 3, o sea que como si no) y ha propiciado un *merchandising* tan avasallador que ríase usted de Hombres Murciélago. Bart Simpson sí que es más famoso que Jesucristo (jódete, John Lennon), sus frases se ponen de moda y la serie acapara premios.

Algo menos, sin embargo, hemos podido leer sobre la serie de tebeos que edita Bongo Comics en su país de origen y aquí Ediciones B. La primera pregunta que uno se plantea es, obviamente, si el tebeo es tan bueno como su progenitor televisivo. Bueno, pues no. No me entiendan mal, en principio cualquier cosa que venga avalada por la familia más amarilla de Estados Unidos merece una lectura e incluso una compra, porque siempre hay grandes posibilidades de que aparezca alguna de esas perlas que son de rigor en la serie de televisión. Pero mientras que la mayoría de los episodios de la serie mantienen una calidad regular y constante, y los que se salen de esta norma lo hacen por arriba, lo de los tebeos es algo muy distinto. La irregularidad es en este caso la norma. Aunque suponemos que a estas alturas Matt Groening estará demasiado ocupado contando el número de retratos de George Washington enmarcados en verde que le ha dado su creación, desde el principio su desvinculación de *Simpson Comics* ha sido notoria, reduciéndose a firmar las portadas, escribir una columna que a veces deja trascender un tufillo progre que ya desprendían las planchas más flojas de *El Libro de Amor de Binky*, recopilación de *Life in Hell* aparecida hace un par de años aquí en la que comenta lo que le viene en gana, eso sí, muy enrolladamente, y a aparecer en los créditos como *publisher* de Bongo Comics. Matt Groening es ya como Walt Disney, Stan Lee o Hergé, una marca de fábrica.

Hasta el número 6 de la edición española (de la que hablaremos más adelante), el nivel de la serie es más que aceptable, tanto literario como artístico. Tiene mucho que ver, imaginamos, que son en los que están implicados de una u otra manera Steve Vance y Bill Morrison.

Pero como suele ocurrir en otras editoriales americanas que tienen entre manos personajes de éxito, pronto los autores dejan de tener importancia para la editorial y el énfasis se desplaza hacia el producto, confiando en que venderá igual porque lo verdaderamente importante es eso, el producto. Bongo Comics no es una excepción, por muy enrollados y rocanroleros que seamos. Así, a partir del número 7 comienza un desfile de dibujantes y guionistas muy conocidos en su casa a la hora de comer (o quizá sea ignorancia del que esto firma) que conducen la serie lenta pero resueltamente hacia unos abismos gráficos y literarios, pero sobre todo gráficos, que no habíamos visto desde la última vez que abrimos un tebeo de los Extreme Studios (elijan ustedes mismos). Hacia el número 15 la cosa se endereza más o menos, de hecho más bien menos, pero a estas alturas ya no se puede pedir mucho y sigue un ritmo tambaleante, con apariciones esporádicas de Bill Morrison escribiendo guiones, hasta de momento el número 22, el último que ha aparecido a la hora de redactar esta reseña. Pero afortunadamente están los *flip-books* que acompañan a todos los números (exceptuando el número 6), rinconcitos donde Matt Groening (bueno, es un decir) y los suyos pueden dar rienda suelta a su particular manera de entender algunos géneros clásicos y al normalmente patético (en este mundillo constantemente autorreferencial) ejercicio de homenajear... ¿O no? Pues no. Sucede exactamente lo mismo que con la serie, a saber: los de los primeros números como *Historias Terroríficas de Bart Simpson* en el número 1, *Krusty, Agente de P.A.I.A.S.O.* en el 3, *McBain Comics* en el 7 o, sobre todo, *Las Escabrosas Aventuras de Busman* en el 4 y *Las Desdichadas Historietas Románticas de Patty y Selma* en el número 2 son estupendas, mientras que otras cosas (y queremos decir cosas) como *Historias de la Terrible Guerra* en el número 12 o *Los Comics Abusones de Jimbo Jones* en el 13 y muy particularmente esa cumbre del espanto que es *Homer en la Sierra* en el 11 son espeluznantes. Así. Sin paliativos. Desde el número 19 y hasta el 22 se han publicado las cuatro partes de *Roswell*, las aventuras del hombrecillo verde (bueno, ya se saben la historia del platillo volante que se estrelló en Roswell, Nuevo Méjico, ¿no?), con guión y dibujo de Bill Morrison que, si bien es una tontada, al menos los diseños tanto de personajes como de lugares son encantadores y el nivel gráfico supera en varios puntos al de la historia principal.

La edición española, para que no se diga, sigue el modelo titubeante del tebeo. Por un lado, parece que en Ediciones B se han preocupado por respetar la edición americana, y ciertos detalles como utilizar la fuente original para el rotulado, la inclusión de la columna de Groening o la publicación de los *flip-books* avalan esta teoría. Luego están los inconvenientes. Hallazgos de los traductores de la serie de televisión como



"¡Mosquis!" o *"Multiplícate por cero"*, lenguaje que se identifica plenamente con los Simpson se quedan en el tebeo en expresiones ramplonas como *"Súper"* o *"Tope"* o cualquiera de sus equivalentes, haciendo que Bart Simpson hable como los guionistas de *Médico de Familia* creen que hablan los jóvenes enrollados.

Pero lo mejor, con diferencia, lo encontramos en las páginas del correo. Mientras que la serie de televisión de *Los Simpson* se emite en su país en, como se dice ahora, *prime time*, aquí la siguen relegando a las horas más intempestivas de la programación infantil, sin darse cuenta de que que se trate de dibujitos no quiere decir necesariamente que se trate de un espacio para niños. Claro que lo de la emisión de *Los Simpson* daría para varios especiales de *U*, así que dejémoslo. Pero es que los responsables del tebeo siguen por la misma senda, y eso da que pensar. Si desde el principio en Ediciones B han concebido *Simpson Comics* como un producto dirigido al público infantil no hacía falta molestarse en, por ejemplo, reproducir las columnas que escribe Groening, que están repletas de referencias a Frank Zappa, Gary Panter o Richard Nixon. La experiencia de leer completo un correo fluctúa entre el sonrojo vergonzante y los espasmos nerviosos. No es que sea verdaderamente importante, pero es un dato más que muestra que aquí *Los Simpson* no se entienden. Ya que no hay más remedio entendemos que el correo esté dirigido exclusivamente a los niños, pero ¿de verdad es necesario que esté escrito como si lo hiciera el hijo de Leticia Sabater y Joaquín Luqui? Una perla: "*I nosotros volvemos [...] dispuestos a dar caña a vuestra mente adormecida por los villancicos. ¡Juerga y cachondeo! ¡Marcha y carcajadas! ¡Jolgorio y escarnio* (sic)! *Allá vamosss....*". Y una más: "*I, aquí se acaba mi rrrrrollo, troncosss y troncasss... y todos los coleguis de mi corazón.*" Vale, dabuten.

Más cosas: la publicidad sugiere que la colección es quincenal. Dado que en Estados Unidos es bimestral, ¿qué van a hacer cuando alcancen la numeración americana? Y otra pregunta, aunque ésta obedezca más a una necesidad personal, ¿para cuándo nuevas recopilaciones de *Life in Hell?*

Si de verdad quieren comprarse algún tebeo de *Los Simpson*, háganse con *El Hombre Radiactivo* o los tres números de *Krusty Comics*. O esperen a que la colección regular recupere el pulso. Claro que lo mismo les daría ponerse debajo de un olmo a esperar a que caigan peras.

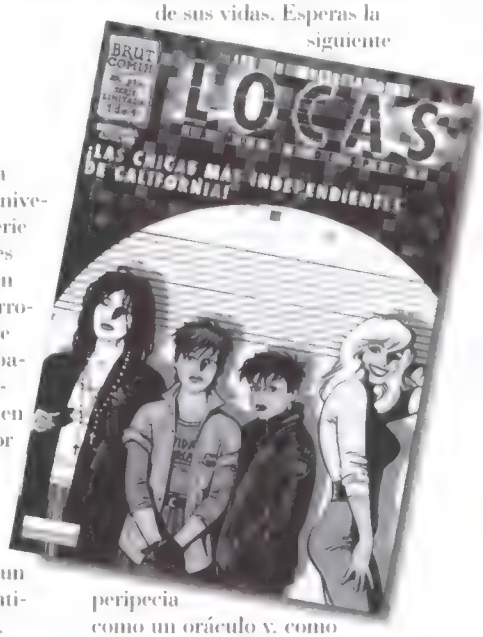
gonzalo quesada

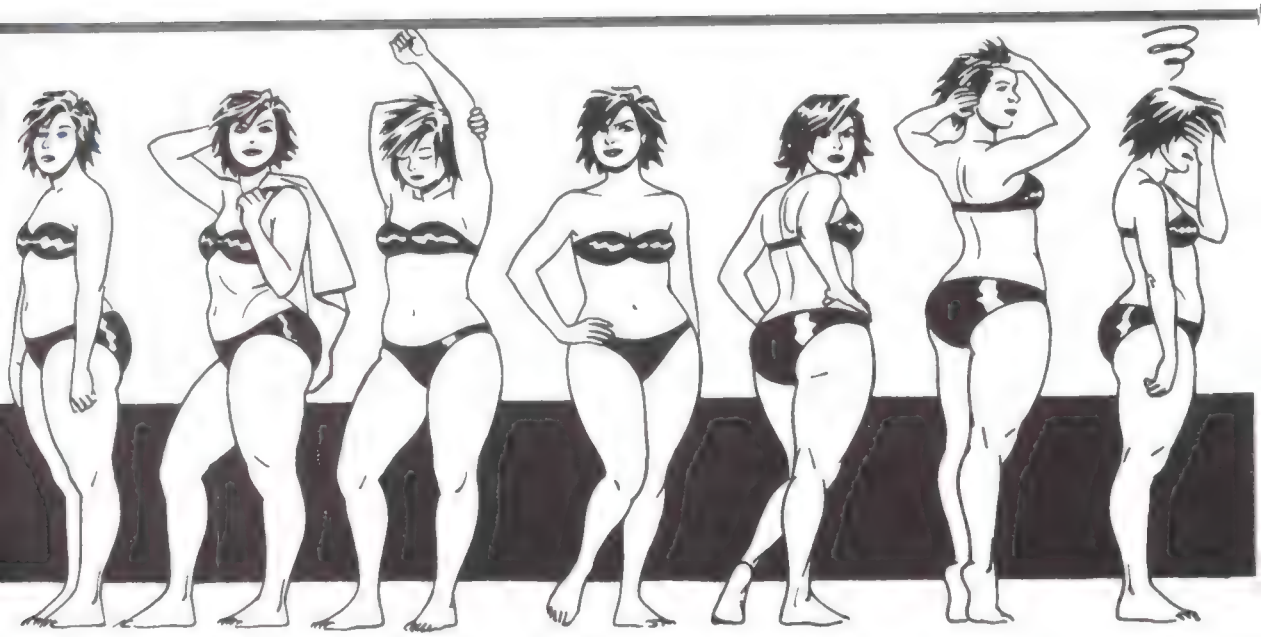
Locas
Jaime Hernández
La Cúpula

Tienes que encuadrar una obra, analizarla o ver en qué niveles se mueve dentro de una serie de parámetros o valores que es deseable que tenga y que estén trabajados, digan cosas, desarrollen lenguaje, etc., etc, y, sobre eso, en tu fuero interno, equiparas, destacas, fulminas o, simplemente, colocas cada tebeo en una casillita del cerebro: mejor que éste, peor que aquél. El dibujo, la narrativa, la construcción de personajes, la solución de situaciones son cosas concretas sobre las que un autor despliega una cierta cantidad de oficio y luego, y mejor, vierte otra cierta cantidad de imaginación o talento. Con arreglo a estas "cantidades", sólo subjetivamente medibles, vamos nosotros y soltamos nuestra parrafada de argumentos, sólo subjetivamente racionales, y concluímos algo sobre la obra que sea.

Pero debería existir otro mecanismo de análisis, otra aproximación a la composición de la obra que permitiera elaborar algo coherente fuera de ese baremo. Porque existe otro baremo donde entran trabajos que valoramos muy (infinitamente) por encima de todos los que sólo nos excitan las calificaciones (subjetivamente) racionales. Me gustaría saber si existen trucos, oficios o aprendizajes que, reducidos a elementos, expliquen por qué algunas obras pasan a encadenarse profundamente en el entramado afectivo real del lector y, desde ese momento, escapan del todo (infinitamente) al estrecho pasillo de lo medible.

Amor y Cohetes y, de todo ello, especialmente, *Locas*, abrió, en su momento, la puerta al final de ese pasillo y se instaló en una habitación mucho más amplia y holgada en cuyas paredes ya no hay pintadas escalas. Los personajes que viven a través de esos papeles llegan a ser más queridos, más reales, mejor conocidos incluso que la mayoría de tus amigos de carne y hueso. Cada nueva entrega remata por todos los flancos la redondez de sus vidas. Esperas la siguiente peripecia como un oráculo y, como con tus más cercanos y naturales afectos, todo lo que hagan será





perdonable, será real, será su vida (y la tuya). Has perdido la distancia, o mejor, la has salvado. Son posibles y pertinentes todas las críticas, pero no lo quieres fuera de tu vida de ninguna manera. Lo que te da no tiene precio, está, de todo punto, pasado el estrecho pasillo de lo ajeno.

Me da la impresión de que no se podrá, en todo caso, atribuir a una técnica concreta el funcionamiento de este especial tipo de ilusión de realidad. Es cierto que existe una cierta dosis o incluso voluntad de realismo, pero la serie empezó, y ya te metía de lleno en la famosa habitación, plagada de elementos de fantaciencia y tópicos historietísticos que nunca abandonó del todo. Aquí, en *Locas*, Jaime se centra ya en la crónica de la escena punk de Los Angeles, lo que, evidentemente, está mucho más cerca de nuestras vidas que los dinosaurios, los cohetes y los mecánicos prosolares. El costumbrismo urbano tendría, claro, que resultarnos cercano, pero mucho costumbrismo funciona también de argumentos torsionados para que parezcan cine y efectos sentimentales por fórmula ampliamente conocidos. Todo esto, por repetición, pierde su virtud y, desde luego, no te deja pensando que tienes que recordar que Maggie y Hopey no existen en realidad.

Así pues, básicamente, son los personajes los que, tal como son, tienen mucho en común con el lector. Habrá que reconocer entonces que el resultado es personal e intransferible, tiene que ver con la generación, con la música, con buscarse la vida, compartirla con colegas, vivir una etapa especialmente movida (vaya palabra). Pero, sobre todo, es caracterizar los personajes, no mejor ni peor, sino perfecto. No creo que sea magia ni un don maravilloso o una mente ultrapotente. Jaime Hernández no es Chris Ware. Es dejar a la naturaleza asentarse en su posición más relajada, observar con atención y cariño y, con el tiempo, como en cualquier pandilla de amigos, cada cual adopta un rol al que le llevan su personalidad y la de los demás, acoplando defectos, virtudes y manías para, simplemente, vivir la vida. Y a uno de ellos lo interiorizas más (o a varios), pero todos tienen sus razones. No puede sobrar nadie como no sobra en la vida. Ninguna trama, ningún giro es erróneo. Sobran sólo en las fórmulas. Como decía Renoir, lo malo de la vida es que todos los personajes tienen sus razones.

Podríamos criticar la forma de publicación del material, pero para qué. Dado de lo que se trata, la recepción fragmentaria y los flashbacks dispersos, la ignorancia de etapas, es otra forma encantadora de disfrutar la lectura con un punto de fascinación valioso. Yo, desde luego, de todo lo que llegaba de tebeos, siempre leía primero *Love & Rockets*. Y, desde luego, Jaime. Y, desde luego, *Locas*. Y siempre era poco.

Enrique Vela

Minimun wage
Bob Fingerman
Fantagraphics

Bob Fingerman es un historietista de 34 años que, atraído por las vertientes más impúdicas de la sub-cultura juvenil - pornografía y gore-, se inició como dibujante en revistas sicalípticas de diversa índole, transitó por publicaciones humorísticas de pelaje más bien cochambroso, entró en Fantagraphics por la puerta de Eros, con alguna obra que obtuvo, incluso, buena acogida crítica, recaló en Dark Horse para realizar una

extraña pero sugerente miniserie titulada *White like she*, se arrimó, en busca de sustento, a Marvel y DC con alguna portada pintada y a Cosmic Comics (aquello de Roger Corman) con algunos guiones y, por fin, afrontó la realización de una obra más personal con la creación, de nuevo para Fantagraphics, de *Minimum Wage*, serie que debutó en el 95 con un tomo de 76 páginas y que se continua actualmente en un comic-book de comparecencia irregular del cual han aparecido cinco números hasta la fecha (recopilados recientemente en un segundo libro).

OH, YES, IT'S DEFINITELY A CASE OF SPERMIUS-BUILDUP-MAXIMUS. ONLY THIS TREATMENT WILL ALLEVIATE THE SUFFERING.
DOCTOR KNOWS BEST.

En *Minimum Wage*, Fingerman practica una historieta anclada en su realidad circundante, con evidente poso autobiográfico, que, como suele ocurrir en este ¿género? es en su mejores momentos perspicaz, sensible o mordaz y, en los peores, autoindulgente y previsible. Lo que cuenta Fingerman es, ni que decirlo, su propia vida; sus personajes, Rob y Silvia, trasuntos del autor y su esposa. Así las cosas, *Minimum Wage* propone un escenario humano que nos suena mucho: pareja enamorada, que malviven a base de curros poco gratificantes, que se "lanzan a la aventura" de la convivencia en pareja, que tienen un montón de amigos pelín "freakies"...

Sin embargo, el ingrediente que más llama la atención en *MW*, por su abundancia y por su peculiar tratamiento, es el sexo. En *MW* hay mucho sexo. Prácticamente no hay número sin, al menos, una escena sexual, y en alguno, varias (el primer tomo, por supuesto, está repleto de ellas), los diálogos y monólogos interiores (de Rob, la voz narradora) acaban derivando, en las más de las ocasiones, a algún asunto sexual. Rob (Bob) trabaja (claro) en revistas porno; incluso en un simple paseo de sus personajes por las calles de la ciudad (Nueva York), no deja Fingerman de resaltar los referentes sexuales posibles. El mundo en el que se mueven es, por otro lado, el de un ambiente, no marginal, pero sí poco convencional, (nada que ver con el *american way of life*, desde luego). Es un mundo de homosexuales militantes, de artistas que practican el malditismo vocacional, de ufanos pornógrafos, performances sado-maso, piercing a mansalva... De tebeos, también, aunque no tanto como se podría esperar. Tratándose del (auto)retrato de la vida de un joven historietista, no podía faltar un episodio ambientado en una *comicon*, pero, también entonces prevalece el enfoque crudo y procaz de Fingerman y lo que podría haber sido un típico festival de chistes para iniciados y de apariciones de "artistas invitados" en plan "a ver a cuántos reconoces, lector" (aunque alguno sí sale: Dorkin, por ejemplo) se convierte de nuevo en un escaparate de la conducta sexual de algunos de los personajes de la serie (incluso el inevitable chiste "trekkie" es de índole genital). En fin, el mejor ejemplo del particular uso que hace Fingerman del sexo como elemento destacado de la serie, lo hallamos en el episodio en que se descubre el embarazo de Silvia. La alarma sobre su estado de buenaesperanza se dispara cuando, en plena actividad amatoria, de los pechos de ella comienza a manar leche.

¿Poco sutil? Todo lo contrario, en mi opinión. El talento de Fingerman reside precisamente en que toda esta "tensión sexual" casi permanente resulte natural, y a la vez reveladora acerca de las particularidades de los personajes. Oscilando entre lo patético y lo eufórico, el tratamiento del sexo en *MW* es realista y creible y dota de personalidad a la obra.

Sin contar con la ética creativa radical e incorruptible de un Crumb, de un Spiegelman, o de un Bagge, pero sin enfangarse en la ciega supeditación comercial del *company man*, del "currito-feliz-porque-le-pagan-por-jugar-con-sus-heroes-de-infancia", o del cínico que explota un cierto talento innato para descollar en un medio que realmente desprecia, Fingerman va trazando una carrera, si bien no excelsa, sí honesta e interesante, comparable a la de otros autores de su generación: Terry LaBan (practicante de un inteligente humor en *Unsupervised Existence* y *Cud* y hábil guionista comercial en *Grendel* y en cosas de Vertigo y Dark Horse); Evan Dorkin (humorista ácido y alocado en *Dork!* y en *Instant Piano* con trabajos comerciales para Marvel -*Bill & Ted* y Dark Horse -*Predator*); Bernie Mireault (delicioso e inclasificable creador de *The Jam*; excelente dibujante y colorista de alquiler para Dark Horse -otra vez *Grendel*- o DC); y más (Dave Cooper, Jeff Nicholson, Ed Brubaker...).

Fingerman no es Crumb o Spiegelman o Bagge, insisto, como tampoco lo son la mayoría de jóvenes autores alternativos norteamericanos que han ido apareciendo y siguen haciéndolo, cada vez en mayor número, durante la segunda mitad de esta década. Los Crumb y los Spiegelman y los Bagge escasean, huelga decirlo, en todo el mundo y en cualquier medio. Así que, bienvenidos sean los Fingermanes.

Edén

Hergé
Pierre Assouline
Destino

Después de hacerse famoso con una biografía de Simenon, estaba claro que Pierre Assouline lo tenía difícil para repetir el golpe. Cuando has contado los hechos y obras del gran patriarca de las letras nacionales, sólo te queda dirigir tu mirada hacia otro icono cultural de la misma categoría. Quizás fuera este pensamiento el que animó al autor a emprender la tarea de indagar en la historia del otro gran belga universal, y no estoy hablando de Eddy Merckx precisamente.

Todos los tintinófilos (la legión completa) tendremos que agradecérselo eternamente, porque esta biografía de Hergé que Assouline publicó en 1996 y que Destino ha traducido al español a finales del año pasado se revela desde la primera página como definitiva, como *la* biografía de Hergé que servirá de punto de referencia para siempre. El autor no sólo ha contado con el beneficio de los miles de trabajos que le han precedido, sino que ha podido consultar libremente los archivos secretos del historietista, accediendo a informaciones y declaraciones que hasta ahora habían permanecido ignoradas, como es el caso de las transcripciones completas originales de las famosas cintas que Numa Sadoul grabó en 1971 y que, severamente corregidas por el padre de Tintín, acabarían publicándose en el libro *Entretiens avec Hergé*. Esta biografía no es una biografía dictada por la celosa Fundación Hergé, sino animada por una Fundación Hergé que *"me ofreció su ayuda sin reserras ni contrapartidas. Como si sus responsables hubieran estimado que había llegado el momento de extirpar el tumor, de no dejar planear la duda sobre un período oscuro de su vida, y de disipar el malentendido de otra parte de su obra. A lo largo de mi investigación no me negaron su apoyo en ningún momento. Estaban convencidos de que la exposición rigurosa y la revelación más neutra posible de las famosas "verdades que es mejor no divulgar" eran preferibles a la insinuación, la alusión y la sospecha permanente"* (pág. 12). La obra reúne, pues, la profundidad documental y la voluntad reveladora, dos herramientas decisivas cuando quien las maneja posee el talento y la experiencia de Assouline.

Pero si para los tintinófilos carecer de este *Hergé* debería ser equivalente a carecer de *La oreja rota*, para cualquier aficionado a la historieta se trata de un libro necesario, ya que plantea un apasionante viaje a través no sólo de la vida y obra de uno de los tres grandes fundadores del tebeo comercial moderno en el mundo (junto a Osamu Tezuka en Japón y Jack Kirby en América), sino también a lo largo de cinco décadas del cómic europeo. A menudo, *Hergé* es simplemente una atalaya desde la que contemplamos el nacimiento de las viñetas en los albores del siglo, el desarrollo de los suplementos juveniles de prensa en entreguerras, el despliegue del gran cómic franco-belga de posguerra, el duelo de los semanarios que dieron albergue a tantos genios de la historieta europea (y que tanto influyeron en nuestros tebeos bien directamente, bien indirectamente mediante las publicaciones de Bruguera), el cambio de guardia traído por *Pilote*...

Por supuesto, eso es sólo uno de los argumentos que se desarrollan sobre una pantalla que retrata con enérgica claridad el marco político y social en el que se desarrolla la vida de la comunidad de historietistas. Así, en *Hergé* viajamos de lo particular a lo gremial, de lo gremial a lo nacional, y de lo nacional a lo universal en trayectos continuos de ida y vuelta, haciendo paradas que no se deben a un cambio de perspectiva, sino al seguimiento de los hilos conductores que unen el tablero de dibujo de Hergé con el traumático final del colonialismo europeo, el ascenso del fascismo, el gran conflicto global o los rencores con los que se reconstruye un país liberado. Resulta así obvio que la presente descomposición de las ideologías se puede detectar incluso en detalles tan aparentemente nimios como la falta de relación de nuestros actuales autores con su entorno, completamente encerrados en un ombliguismo devorador que se sitúa en las antípodas de la relación continua de retroalimentación existente entre Hergé, autor de tebeos juveniles al

fin y al cabo, y sus circunstancias privadas e históricas. Mientras que *Tintín* está en la mitad de las corrientes de su época, nuestro cómic actual parece haberse apeado de ese viaje.

Por supuesto, establecer estas relaciones sólo está al alcance de un investigador ajeno al mundo del cómic, y por tanto a las miserias, insuficiencias, torpezas y limitaciones de los que pasan por críticos o entendidos en este mundillo. Es en ocasiones como ésta en las que más dolorosamente obvia se hace la distancia que separa la risible aportación teórica que ha producido la historieta en su ya larga existencia de la que han producido otros medios. Si es menor el número de grandes obras dejadas por el cómic en comparación con las dejadas por el cine o la literatura, al entrar en el terreno de las *obras sobre* es cuando resulta escandalosamente obvio que hablar de tebeos es, aún y antes que nada, hablar de entretenimiento infantil y basura comercial. Precisamente es sólo Hergé quien parece capaz de inspirar algo más, pero siempre a investigadores y proyectos nacidos fuera de la comunidad viñetera.

Esa proliferación de exégesis tintinescas no arredra a Assouline (al contrario, le beneficia al darle abundante materia prima de trabajo), que divide la vida de Hergé en tres grandes bloques. El primero, *Certidumbres*, abarca desde el nacimiento de Georges Remi en Bruselas el 22 de mayo de 1907 hasta su "edad de oro", en 1944. Un tabú pesaría sobre el futuro Hergé desde antes de su nacimiento: la identidad del abuelo paterno. Su abuela, Marie Dewigne, fue madre soltera de dos gemelos, Alexis (el padre de Hergé) y Léon, que adoptarían el apellido Remi al casarse Marie con Philippe, un tipógrafo. Marie había servido de doncella con la condesa Hélène Errembault de Dudzede, y a menudo se atribuye orígenes reales (Leopoldo II) o aristocráticos (el conde Gaston) a los vástagos de Marie. En todo caso, será uno de los grandes silencios que pesarán sobre la vida de Georges y que contribuirán, quizás, a producir en él esa inhibición de la que no se librará jamás y que tantas amarguras acabará provocándole.

Asistimos aquí a su orientación hacia grupos conservadores de manera casi involuntaria, a partir de su ingreso infantil en los scouts, que será el ingreso en una cadena que le llevará a un periódico de catolicismo militante, *Le Vingtième Siècle*, de fácil antisemitismo y donde "*uno puede eventualmente perderse una información de política extranjera, equivocarse al montar las columnas, o dejar pasar alguna falta de ortografía o un gazapo. Pero no se consiente el publicar algo relativo a los hábitos, usos y costumbres que hayan sido condenados por los obispos*" (pág. 27). Allí recibirá la primera influencia de su vida, una de las más duraderas (no renegará jamás de ella) e intensas, la del abate Norbert Wallez, al que se podría calificar benévolamente de fascistoide. También llegan entonces las primeras influencias artísticas decisivas, a través de los periódicos que remite Léon Degrelle (enviado especial del *Vingtième Siécle*) desde México, donde el joven Georges se empapa de americanos como Herriman, Dirks, y muy especialmente, el George McManus de *Bringing Up Father*. Es en esta época cuando nace Tintín, cuyas dos primeras páginas se publican el 10 de enero de 1929 en *Le Petit Vingtième*, el suplemento infantil de *Le Vingtième Siécle*. El éxito de Tintín, cuyo modelo real más aproximado sería el famoso periodista belga Albert Londres, es instantáneo. Los años siguientes, a la par que en Bélgica aumenta la propaganda pro-nazi (a la que no es ajena *Le Vingtiéme Siécle*), Hergé, "*en armonía con las ideas desarrolladas en su entorno*" (pág. 52) sigue produciendo nuevos álbumes, se casa con Germaine Kieckens en un matrimonio predestinado al fracaso ("*Nos casamos por causa del abate, porque nuestras dos vidas se correspondían. Pero nunca sentí un amor loco por Georges. No era de mi estilo*" pág. 57), establece contacto con Casterman (1934) y recibe la segunda gran influencia de su vida, la de su gran amigo Tchang Tchong Jen de la que saldrá su primera gran obra, *El Loto Azul*. Al mismo tiempo que crece el Hergé artista, brilla más intensa la estrella del totalitarismo en Europa, proyectada en Bélgica en el partido católico reaccionario Rex de Degrelle. Hergé desea pasarse al *Pays réel*, el periódico rexista, pero su intrínseca tibieza le impide tomar ninguna decisión. La ocupación alemana divide el país en 1940. Éste es uno de los momentos clave en la trayectoria de Hergé, que dirigirá *Le*

Soir-Jeunesse, suplemento juvenil de *Le Soir*, periódico "robado", que es la calificación que la Resistencia aplica a la prensa que sigue publicándose bajo control nazi. Hergé no le da ningún significado político a su postura: "*Me dedicaba a trabajar, eso es todo. Como trabajaba un minero, un cobrador de tranvía o un panadero. Pero mientras que se veía normal que un maquinista hiciera mover un tren, los hombres de la prensa eran tachados de traidores*" (pág. 127). ¿Y cómo va a sacrificar su carrera Hergé cuando está en pleno apogeo? El trabajo se le acumula: además de Tintín (*El cangrejo de las pinzas de oro*, *La estrella misteriosa*, *El secreto del Unicornio*), le llueven los encargos publicitarios, de ilustración y de diseño, y emprende entonces la adaptación de sus viejos álbumes al formato de 62 páginas a color. Para hacer frente a los compromisos, contrata a su primera ayudante, Alice Devos, pero necesita algo más. En 1942 tiene otro de los encuentros decisivos de su vida, con Edgar P. Jacobs, tres años mayor que él.

El segundo bloque, *Soledad*, cubre desde la Liberación, en 1944, hasta el final de su penitencia por colaboracionista, en 1950. Al igual que a muchos de sus amigos y colaboradores, a Hergé le esperan años de oprobio y persecución, marcado con la infame señal del traidor. Son años no sólo de vergüenza, sino de temor por la vida. Las purgas aplican cadenas perpetuas e incluso penas de muerte a muchos de los camaradas de Georges Remi, que se ve obligado a retirarse de la actividad y cae en un estado de infelicidad del que ya no logrará desasirse durante el resto de sus días. Al rescate del dibujante acuden los jóvenes Raymond Leblanc y Pierre Ugeux, que le restituyen a la vida pública gracias a sus intachables credenciales en la Resistencia y a su interés por utilizarle como mascarón de proa de una nueva revista, el semanario *Tintín*, que aparecerá el 26 de septiembre de 1946. Así se inicia una dura competencia con las revistas de la época, como *Coeurs Vaillants*, *Vaillant*, y muy especialmente *Spirou*, donde, además de las aventuras del osado botones, también se publican series como *Lucky Luke* o *Buck Danny*. La difícil coexistencia entre Hergé y Jacobs llega a su fin en 1947. Hergé necesita que el padre de Blake y Mortimer le dedique todo su tiempo. Jacobs se lo

piensa y acepta con una condición: firmar los álbumes de Tintín a medias. Hergé se niega. 1948 ve el lanzamiento de la edición francesa de *Tintín*, editada por ediciones Lombard y el joven Georges Dargaud, asociados al 50%. Al mismo tiempo, su distanciamiento de Germaine es cada vez más irremediable. A un amigo le confiará:

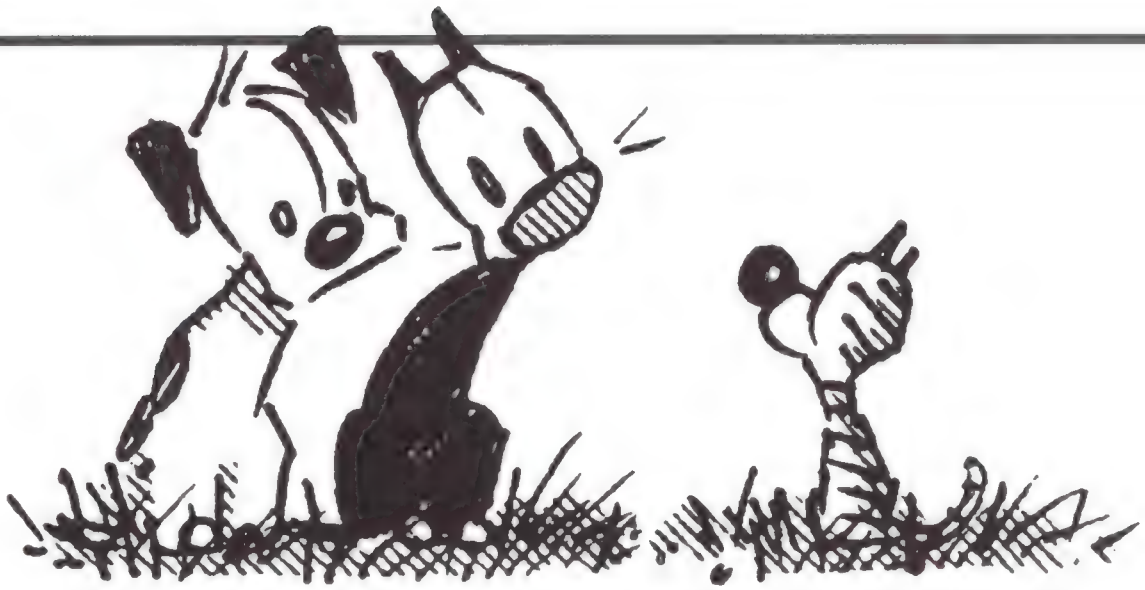
- Si tuviera el valor para hacerlo, debería cambiar todo...
- ¿Todo, qué?
- Pues todo. Todo... Mi trabajo, mis amigos, mi forma de enfrentarme a las cosas en general... (pág. 225).

En el tercer segmento, *Plenitud*, vemos a Hergé convertido ya en una leyenda universal. El punto de arranque de esta etapa es el establecimiento de los Studios Hergé en 1950, estudios donde los dos pilares básicos serán Bob de Moor y Jacques Martin. "*Bob de Moor sabrá que es su colaborador más próximo el día que comparando dos dibujos idénticos de locomotoras con Tintín como único personaje, Hergé se declarará incapaz de distinguir el suyo del de Bob de Moor*" (pág. 243). Será precisamente en los Studios donde cambiará su vida, pues gracias a ellos conocerá a Fanny Vlamynck, una espectacular colorista de 21 años contratada en 1956 con la que tardará apenas cinco meses en iniciar relaciones. Mientras la transformación de Hergé en mito cultural se confirma con la aparición del primer libro sobre su obra (*Le Monde de Tintin*, de Pol de Vandromme, 1959), la vida de Georges Remi es un infierno de mentiras. Durante tres años vive con Fanny sin abandonar a Germaine. La presión acumulada sale a flote en esa metáfora psicológica que es *Tintín en el Tíbet* (1958), donde se enfrenta a la dolorosa pureza del blanco para purificar su propia alma. Cuando en 1960 se publica el álbum, Hergé se separa de Germaine para irse a vivir con Fanny.

A partir de ahí, y hasta el resto de su vida, sólo le queda recibir, en un proceso paralelo al vivido por Hitchcock, el reconocimiento de la progresía intelectual, que ve en él a un artista donde antes sólo había un artesano, y que saluda con albricias la aparición de la filigrana conceptual de *Las joyas de la Castafiore* (1963). Pero Hergé ya no da para más. Los nuevos tiempos pertenecen al arrollador *Asterix*, y sus espaciadas y desangeladas réplicas (*Vuelo 714 para Sidney*, *Tintín y los pícaros*) son un deslucido broche para una obra tan monumental. En olor de santidad casi, lamentando no haber podido ser un pintor importante como sus admirados Hockney, Noland, Rauschenberg o Warhol, reconfortado por su reencuentro con Tchang en 1981, 47 años después de su despedida, frustrado por sus infructuosos contactos con Spielberg, Hergé muere en 1983 dejando el legado de una vida y una obra cuya influencia y magnitud parecen agigantarse cada año que pasa.

Consideren este resumen únicamente el fugaz trailer de la apasionante historia que es su biografía.

Trajano Bermúdez



Mutts
Patrick McDonnell
Planeta-DeAgostini

Tras la desaparición de *Calvin & Hobbes* y *The Far Side*, los seguidores de las tiras de prensa norteamericanas nos aferramos a *For Better or for Worse*, la excelente serie familiar de Lynn Johnston, convencidos del naufragio de una forma de entender la historieta que nos ha legado, literalmente, miles de páginas indiscutibles, firmadas por algunos de los mejores dibujantes que el medio ha producido en sus más de cien años de existencia (y no estamos aquí para exagerar ni un ápice: Walt Kelly, Segar, Caniff, Sterrett, Herriman, Raymond... una lista interminable). Sin embargo, en septiembre de 1994 comenzaban a publicarse bajo el sello de King Features las primeras entregas de *Mutts*, un trabajo delicioso firmado por Patrick McDonnell. Cuando por fin nos llegó el primer libro editado por Andrews & McMeel, no quedó más remedio que reconciliarse con el medio.

En esencia, *Mutts* no es más que la estilización de la clásica animal strip (de la misma forma que lo fue *Calvin & Hobbes* de la kid strip, o como la obra de Lynn Johnston lo es de la eterna family strip), pero también se trata de un trabajo contemporáneo que asume sus referencias y explora nuevos paisajes expresivos allá donde otros se abandonaron a la monotonía. Centrada en las barrabasadas cometidas por Earl y Mooch, cachorros de perro y gato respectivamente, la obra de McDonnell recupera la estructura minimalista y la atmósfera poética del mejor Herriman, beneficiándose además de una concepción plástica decididamente camp e intemporal que resulta paradójicamente moderna, basada en reducir al mínimo los elementos de cada viñeta, una composición exquisita y la fragilidad de una línea limpia, cristalina.

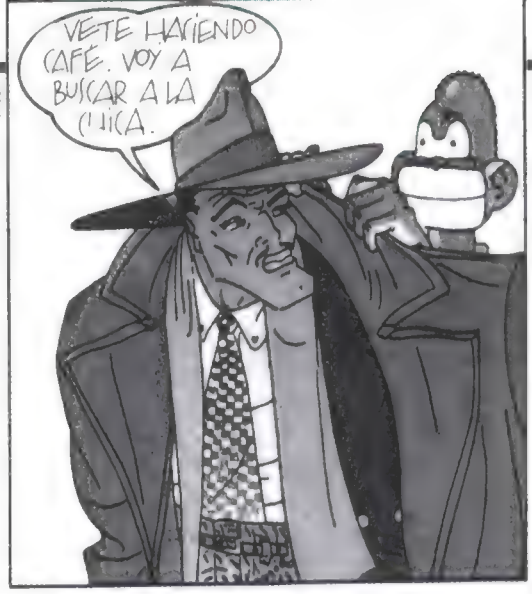
Patrick McDonnell nació en 1956 en New Jersey, y creció razonablemente sano merced a una dieta rica en *Pogo* y *Peanuts* (y en Jack Kirby, lo crean o no). En los primeros 80 tocó la batería en el grupo Steel Tips (el irresistible arrebato punk inevitable por entonces), y asistió también a la Escuela de Artes Visuales de Nueva York, donde recibió clases de Eisner y Jerry Moriarty y conoció a un buen puñado de gente relacionada con *Raw Magazine* y su entorno más snob. La idea de convertirse en dibujante de tiras de prensa, una fijación infantil, no se le iba de la cabeza, así que no dejó de considerarla mientras llevaba a cabo diversos trabajos de ilustración en títulos tan dispares como *The New York Times Magazine*, *Readers Digest*, *Parade*, *Village Voice*, *Forbes*, *Parents*... Además, trabajó durante cuatro años en la elaboración del excelente libro *Krazy Kat. The comic art of George Herriman*, en colaboración con Karen O'Connell y Georgia R. de Havenon (Abrams, 1986: un título imprescindible). Fue ya a principio de los 90 que se puso a trabajar en serio en posibles proyectos para su *daily*, que cuajaron en un contrato con la King (la casa madre, no lo olvidemos, de *Krazy Kat* o *Thimble Theatre*) y el éxito fulgurante de *Mutts* (se publica en más de 400 periódicos, y se han editado libros recopilatorios en siete países, lo cual no es mal currículum para una obra que aún no lleva cuatro años publicándose).

En el actual paisaje historietístico norteamericano, la tira diaria continúa estando a la cabeza del medio, bien merced a mutaciones agresivas como *Ernie* (de Bud Grace) o *Grimmy* (de Mike Peters) o bien gracias a la inteligente renovación formal de estilistas como Patrick McDonnell. Quizá la idea de que en las tres o cuatro viñetitas minúsculas de una tira haya más inteligencia que en una pila de comic books amontonados al azar pueda parecer aventurada o, cuando menos, exagerada. No obstante, bastará la lectura de un par de páginas de *Mutts* para confirmarla.

(A la hora de redactar este texto aún no ha aparecido la edición española, de la que únicamente podemos decir que no incluirá las *sundays* y que la traducción ha sido un trabajo agotador y, en ocasiones, imposible. Los diálogos de *Mutts*, como los de *Krazy Kat* o los de *Pogo*, son en sí mismos intraducibles, están llenos de juegos de palabras, de chistes fonéticos, la mitad de su belleza proviene del ritmo interno de las frases, y todo eso se pierde al verterlo a otro idioma. Habría que llevar a cabo, en todo caso, una reescritura, con los riesgos consiguientes. No dudo, sin embargo, en aplaudir la iniciativa de Planeta, que de vez en cuando nos obsequia con algo más que pan duro. Con mucho más, en este caso. Queda por ver que el público, por una vez, responda.)

francisco naranjo

Roco Vargas
Daniel Torres
Norma

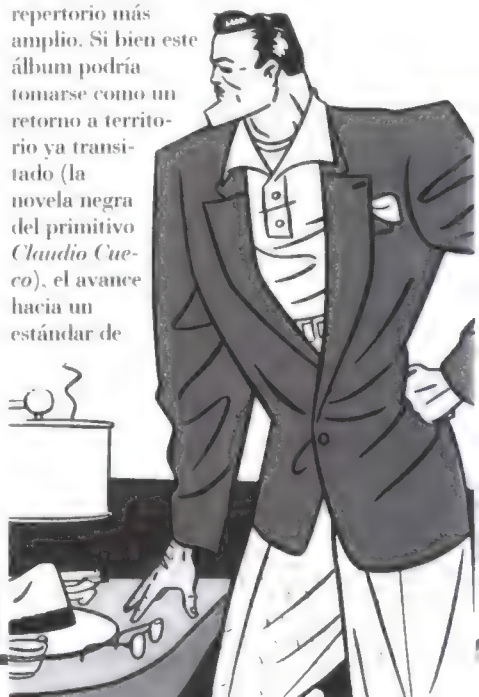


Tritón

Cuando las aventuras siderales de Roco Vargas empezaron a serializarse en las páginas de *Cairo* nº 12 (1982), fue para compartir revista con un puñado de series de lo más heterogéneo. Roco se codeaba con clásicos y modernos, nacionales y francobelgas, como la *Cleopatra* de Mique Beltrán, el *Freddy Lombard* de Chaland, la *Cita en Sevenoaks* de Rivière y Floc'h o los *Blake y Mortimer* de Jacobs. Si algo relacionaba todas estas obras era, indudablemente, la Aventura, así, con mayúsculas. La Aventura era lo más para el apostolado de la línea clara, y si sus artífices se habían amamantado con la Aventura sin dobleces de los maestros, a los jóvenes herederos les correspondía mantener la llama de una Aventura posmoderna y de diseño, más bien escéptica, pero Aventura al fin y al cabo. Por eso no tenía nada de sorprendente que el nuevo esfuerzo de Daniel Torres (1958), arrebatado para la causa a las huestes *chungas* de *El Víbora*, fuese un poco disimulado homenaje al *Flash Gordon* de Alex Raymond dibujado, eso sí, con algo más que una respetuosa reverencia hacia Miguel Calatayud. *Tritón* nació del conflicto de impulsos de un Torres que buscaba desesperadamente un estilo, una historia que contar, y, por supuesto, un éxito comercial incontestable. "*Había hecho una especie de análisis a fondo de lo que yo quería hacer y de lo que quería el mercado de mí, tanto el español como el extranjero, y el resultado fue Roco Vargas.*" (*Daniel Torres. Historietas. Ilustraciones*, 1992). Si bien el planteamiento a priori parece tan calculado como la mayoría se ha acostumbrado a esperar de Torres, el resultado no es ni mucho menos una formularia faena de oficio, entre otras cosas porque el autor carece entonces del oficio suficiente. *Tritón* es apenas un borrador, un palo de ciego levantado con las cuatro piezas básicas para componer una historia de sencillez automática que funciona como reflejo de historias e iconos que tenemos asumidos en nuestro bagaje de lectores familiarizados con los tópicos del género de la ciencia ficción estilo *space opera*. El protagonista, Armando Mistral, es un escritor de éxito que compone novelas de género a la par que regenta un sofisticado club nocturno. Su suntuosa vida, habitada por personajes tan tópicos como la secretaria eternamente enamorada y el fiel criado negro (en este caso verde, que es marciano) se ve alterada por la irrupción de figuras de su pasado secreto. Al ponerse en marcha la trama, descubrimos que Mistral fue el legendario aventurero del espacio Roco Vargas. A medida que se sucedan los álbumes, iremos conociendo nuevas piezas de ese pasado que Mistral quería enterrar, y veremos cómo el reticente héroe se ve obligado a aceptar la Aventura que invade su cómoda existencia. Torres da un paso detrás de otro con extremo cuidado, como el niño tambaleante que apenas empieza a andar. Lo importante es, en el trecho recorrido, cuánto ha mejorado su sentido del equilibrio.

El borrador que es *Tritón* tiene éxito antes de lo que el mismo autor esperaba (Rafa Martínez, editor de Norma, lo coloca rápidamente en diversos mercados extranjeros), lo cual anima a Torres a insistir con renovada fe en esta serie. Entre el final de *Tritón* y el inicio de *El misterio de Susurro* apenas transcurren unos meses. Sin embargo, la distancia que separa ambos títulos es una distancia que la mayoría de los autores tardan años en recorrer. Entre uno y otro, Torres ha realizado el singular álbum *Sabotaje*, en el que, como explicaría el dibujante, "*Comencé a utilizar el pincel, y a hacer un dibujo más realista*" (*El Maquinista* nº 3, 1991). Pero si en lo gráfico el influjo de Calatayud va quedando atrás a medida que la imagen gana en volumen y textura, en aspectos temáticos y argumentales y en despliegue de personajes *El misterio de Susurro* también muestra a un autor mucho más seguro y con un repertorio más amplio. Si bien este álbum podría tomarse como un retorno a territorio ya transitado (la novela negra del primitivo *Claudio Cueco*), el avance hacia un estándar de

El misterio de Susurro


Saxxon

calidad profesional desinteresada por la pose *underground* y capaz de ofrecer un acabado comercial de primera línea (sin ningún matiz peyorativo) es notable. Torres juega con el guión, y parece descubrir complacido que con seis fichas puede plantear jugadas más sorprendentes que con dos, y al mismo tiempo experimenta con sus capacidades como ilustrador y como historietista, capacidades que progresan a la par sin solaparse nunca la una a la otra. Pero, sobre todo, *El misterio de Susurro* lanza una promesa que la obra posterior de Daniel Torres, con mayor o menor acierto, ha cumplido siempre: no estamos ante un dibujante de historietas, estamos ante un historietista. Un narrador que ha elegido este medio para contarnos historias, y la historia siempre será el fin hacia el que tiendan todos los accesorios que le ofrece la página. Al final de *El misterio de Susurro*, nos queda la sensación de que el autor no es el mismo que hizo el esquemático *Tritón*, y no nos resta sino esperar una tercera referencia para establecer el contraste.

Esa tercera referencia, que resulta ser *Saxxon*, es algo más que la confirmación de lo apuntado por *El misterio de Susurro*, es también su ampliación. El Torres de *Saxxon*, aun cuando él confesaría que sigue en período de aprendizaje, ya no parece titubear ante nada. Por el contrario, se recrea en la grandiosidad de los decorados, se divierte enredando una trama que ya no rinde tributo a esto o a aquello, sino que cambia de nota según la sinfonía avanza, y alterna los silencios con los estruendos, lo íntimo y lo multitudinario, lo frívolo y lo aterrador, incluyendo una escalofriante escena cuando Vargas es tentado por la oscuridad donde descubrimos que debajo de la lacada accesibilidad de su estética laten agrios tumores y se hinchan vísceras humeantes. Esa escena ejerce de bisagra para abrirnos la puerta hacia una estancia que hasta entonces Torres nos había mantenido disimulada detrás de los agobiantes decorados, la estancia de los sentimientos. Es la estancia en la que vamos a quedarnos durante el final de *Saxxon* y durante toda *La Estrella Lejana*, y es la estancia donde el autor termina de convencernos de su madurez y de que existe en sus complicados montajes técnicos una dimensión que nos interesa como personas. Compárese el tratamiento emotivo que se da a la muerte de Saxxon en el tercer álbum con el que recibe la del profesor Covalski en *Tritón*. Son de distintas magnitudes, y no porque un personaje pese más que otro -en todo caso, debería pesar más Covalski- sino porque una y otra obra están ya a años luz de distancia en planteamientos. La ironía a la que se aferraba Torres -y sus compañeros de generación- para justificar el sobe de tópicos de *Tritón*, resbala sobre los momentos más acongojantes de *Saxxon* y *La*

Estrella Lejana, aún a pesar de los esfuerzos del mismo autor, que en algún momento da casi la impresión de no comprender que se ha sumergido en profundidades narrativas donde no importa ser listo, sino ser lo bastante grande para manejar una gran historia, una historia de siempre.

Para rematar la serie, *La Estrella Lejana* cambia completamente de tercio, alejándose desconcertantemente de la confiada efectividad de *Saxxon* para probar una nueva audacia, un vastísimo flashback salpicado de flashbacks menores en el que conocemos no tanto el pasado como el interior de los personajes. Si en los títulos anteriores habíamos asistido a las peripecias más o menos despendoladas de un grupo de variopintos aventureros, aquí se trata de hacer acopio de los pasajes decisivos que les han dado motivación. Ya no importa tanto la Aventura, importa más la vida. Por eso el tono nostálgico, la melancolía del decorado nocturno y lluvioso sobre el cual Roco relata su historia, imaginamos que con voz queda y pausas de plomo. Al final, Vargas ha hecho las paces consigo mismo. Ha pasado una crisis de madurez.

Y es que los períodos de crisis son los que parecen atraer al narrador Torres como la luz a la polilla. Es algo que resulta palpable en obras posteriores como *El Octavo Día* y que también se revela en *Roco Vargas*. Torres imagina una ficticia historia solar que corre paralela a la historia que conocemos, y hace a los Chicos Siderales y el Doctor Covalski actores privilegiados del drama de las grandes

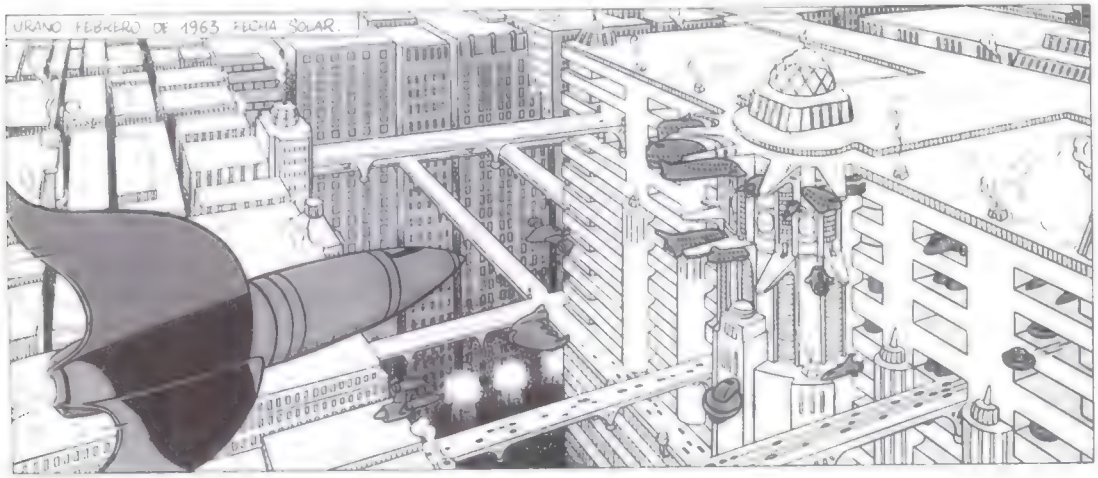
La Estrella Lejana

crisis coloniales y las guerras imperialistas entre los distintos planetas que, inmaduros, tratan de ajustarse violentamente a la difusión de la tecnología (especialmente la de transportes) y, por lo tanto, a la convivencia con el vecino, con el otro. A pesar de los préstamos superficiales de *Flash Gordon* en *Tritón*, considerar al personaje de Raymond modelo de Roco Vargas conduciría al error. Flash Gordon se enfrentaba a un gran enemigo, a un supervillano, Ming. En el sucinto *Tritón*, Torres prueba a parodiarlo con Mung y rápidamente lo desecha. Para él no tiene interés. Él no quiere plantear historias de buenos contra malos. Roco se parece más a Tintín, un hombre (o un grupo), manteniéndose a flote en mitad de las corrientes de la historia, de los grandes acontecimientos, de conflictos políticos y bélicos en los que se cierran etapas universales para dar paso a períodos nuevos y desconocidos.

Vista la obra en conjunto desde nuestros días, asombra cómo Torres ha conseguido recrear, él solo y en apenas cuatro historias, el ciclo histórico del cómic de género comercial. *Tritón* representa la Edad de Oro, los argumentos lineales y los dibujos caricaturescos e inseguros; *El misterio de Susurro* y *Saxxon*, la confirmación de los resortes convencionales y la deriva hacia el realismo; *La Estrella Lejana*, la reinvención de los tópicos y la desactivación de los lastres acumulados en la etapa anterior. Lo mejor de todo es que tal representación se percibe instintiva, en absoluto producto de un engorroso plan maestro para plantear un estéril ejercicio de semiótica académica. Sí, es cierto que Torres ilumina toda su obra con el faro de la ironía, pero a veces esa ironía está más en la mirada del autor hacia sus páginas que en el mismo contenido de éstas.

El rescate de Norma de esta obra magna del cómic español que ya ha cumplido los diez años sirve para comprobar cómo ha sobrevivido al más duro de los exámenes: la prueba del tiempo. De propina, nos trae páginas de bocetos y textos adicionales firmados por Torres y por el mismo Vargas. Quizás sea el momento de que alguien emprenda el examen a fondo de esta densa saga que requiere ser observada desde diversas perspectivas (temas, guión, ilustración, arquitectura, artes decorativas, etc.) para revelar todos sus secretos.

Un último apunte: cuando inició *Roco Vargas*, Daniel Torres tenía 24 años. Lo que para él, evidentemente, era una promesa de futuro, para la mayoría de nuestros jóvenes autores es sólo una



La Estrella Lejana

excusa.

Tariano Bermúdez

Perros y pistolas

Keko

Camaleón/Malasombra

El primer *Cuento de la selva eléctrica* plantea una variante sobre la idea de Asesinos S.L. de Jack London en la que el típico guiño de comedia que suele surgir en la ficción cuando se contrata al asesino para matarse uno mismo, se congela en un rictus hierático y sordo que no deja resquicio alguno para la sonrisa. En éste, como en el clásico de London, el asesino exige, para actuar, una justificación, un requisito moral imprescindible que se convierte en su original pago en especie. Más adelante, en *El ojo privado*, también el detective contratado acepta sólo el encargo si puede cobrarse en prenda el trabajo solicitado.

Un pesimismo desapegado de gravedad irreductible impregna estos dos cuentos cortos, como también los otros dos que completan el volumen. La fuerza les viene de la original variante ideada por Keko para el tema de London que cubre los dos relatos con una espeluznante pátina de desasosiego: la elección de la prenda o la especie del pago, que es, en ambos casos, algo íntimo. Pero no íntimo como una joya de familia o un anillo de boda. No íntimo por referencia a los otros, a relaciones afectivas, sino íntimo real, íntimo de la soledad del sueño de Conrad.

El detective y el asesino piden lo que, en definitiva, es la esencia de sus clientes. Les reclaman su definición, su ser, su autoestima, lo que les construyó como personajes. Evidentemente, algo que ya han perdido puesto que se trata de historias de punto final. Precio que, por otro lado, da idea de hasta qué punto este asesino sentimental o aquél ojo privado consideran importante lo que se les pide quitar.

Es el efecto, un poco, de estas historietas de Keko aquí reunidas: la cabeza te da vueltas rumiando las implicaciones que rezuman esas frases precisas y lacónicas y esas actitudes serias de muerte. La economía de la narración abre campo a toda suerte de ambiguas interpretaciones sobre la base de meter una sencilla variación en un idea universal.

El hastío de la vida está en la raíz de la búsqueda que emprenden los personajes de *Perros y Pistolas*, llevados a recurrir a instancias superiores que les aporten la solución definitiva. Ese detective sin cuerpo, que sólo es sombra y tiene sólo un ojo, el ojo de Dios. O ese asesino de alquiler que se alimenta del último hálito de emoción de los hastiados, como si fuera una especie de Galactus con la gabardina de Bogart.

Esta densidad de temática desvía los cuatro relatos de sus fórmulas originales de género negro. La riqueza se gana a través de una intelectualización que va filtrándose también en la parte gráfica hacia las dos últimas historietas. *El ojo privado* y *Marvin lo haría*, con la entrada de diferentes texturas de mancha y estilos icónicos, que conviven con el Keko más conocido de los *Cuentos de la selva eléctrica*. Incluso *Marvin...* ya se desarrolla en un decorado abstracto, interdimensional, subterráneo y simbólico que recuerda con insistencia la desesperada atmósfera de *El Proceso* (Welles).

Qué extraño este camino que está explorando Keko y, a la vez, qué ligado a sus preocupaciones de siempre. La convivencia del bruto salvaje con el civilizado urbanita y su irreconciliable alternancia en el dominio de ese animal que es el hombre. Cerebro reptiliano versus cerebro de mamífero.La superficialidad de los afectos y su irresistible necesidad.

Quizá en el segundo cuento de selva eléctrica tenemos aún estos rasgos del Keko más antiguo, con la presencia más física de la sangre y la violencia y con la rítmica más mecánica de una historia con trama. Sin embargo, ese poso a inacabado que dejan los otros tres cuentos, con ya otras proporciones de mancha y de luz (hay o más blanco o más negro que la dosis) y esas interpretaciones suspendidas de mil sentidos, anuncian un cambio de dirección, aún no perfeccionado, en la trayectoria singular de este historietista antes tan clásico.

Después de todo, como las lágrimas de Marvin parecen desvelar en ese último relato alegórico del mundillo historietístico local, esas guerras nunca fueron con Keko que siempre quiso partir de cero para explorarse a sí mismo.

Luchadoras de leyenda

Clamp

Planeta-DeAgostini

Inexplicablemente, el colectivo femenino Clamp no ha tenido en nuestro país la suerte que merecen propuestas tan sofisticadas e intrigantes como *X/1999* o *Tokyo Babylon*, y tan sólo una obra evidentemente menor como este *Magic Knight Rayearth* (su título original), que comenzara Forum a serializar en las páginas del abortado *Shonen Magazine* en 1996 para recuperarla al año siguiente en su integridad en la Biblioteca Manga, ha conseguido mantenerse en el mercado (quizá debido a sus paralelismos con el *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi, obra muy inferior sin duda, pero emblemática). Tras una primera parte de seis volúmenes, la segunda serie comenzó a editarse en octubre de 1997: seis tomos más de una obra menor, sí, en el corpus de sus autoras, pero en absoluto despreciable.

Hay dos maneras, a mi juicio, de abordar la lectura de una obra como *Luchadoras de Leyenda*. Por un lado, está su dimensión de divertimento pop, de pura fantasía kitsch. El buen hacer de las autoras (su excelente pulso narrativo, la exhuberancia de su propuesta gráfica) es suficiente para mantener el peliagudo equilibrio de un relato fiel a unos códigos evidentemente muy rígidos y, aún así, resuelto con una limpieza y un desparpajo no exento de ironía que son más que saludables. Pero a la vez nos encontramos ante una de las representaciones más estilizadas de la eterna angustia adolescente (un tema que palpita en el origen del shojo como género, independientemente de la edad de sus lectoras o de la forma que adopte), con elementos tan reconocibles como la indefensión ante un mundo ajeno y hostil, la importancia de una amistad a menudo en la frontera misma de lo ambiguo, la aventura como metáfora, el miedo a la soledad. (Conviene recordar a quién va dirigido este tipo de material en su origen: jovencitas niponas a punto de abandonar esa nebulosa tierra de nadie que separa a la niña de la mujer, con lo que eso implica en una sociedad como la japonesa, adolescentes que parecen refugiarse en un último ensueño antes de ser lanzadas a un mundo acaso demasiado grande y amenazador en el que se sienten extrañas, rechazadas.) Inseguridad, soledad, rechazo... los mismos mimbres que el ilustre Amenábar no ha sabido trenzar con la pasión necesaria en su sobrevalorada *Abre los ojos*: los mismos elementos que, en cambio, y sin salir de nuestro país, Asun Balzola maneja como nadie en libros como *La cazadora de Indiana Jones* (SM, 1989) o, sobre todo, *Ala de mosca* (Pirene, 1989). (Un material emocional que no será extraño para los que conozcan las primeras etapas de personajes como Spiderman o los X-Men, y que recientemente ha servido de base para elaborar series de televisión tan espléndidas como *Es mi vida*, que diera a conocer a la deliciosa Claire Danes, o la supervitaminada *Buffy, cazavampiros*.)

Quizá mi superficial análisis no haga más que repeler a un público que parece, aún hoy, empeñado en una improbable cruzada para demostrar la seriedad del subgénero de superhéroes, como si las cuatro obras de verdad complejas que ha producido en los últimos sesenta años constituyeran la regla en vez de la excepción. Empeñados en su búsqueda de la madurez en lo que no deja de ser mera fantasía de poder preadolescente (masculina, eso sí), quizá dejen de lado otros géneros tan ricos y preñados de posibilidades como el shojo, capaz de albergar en su seno desde la comedia enloquecida y romántica de la genial Rumiko a los sofisticados romances de Keiko Nishi. (Por no hablar del manga infantil, cuyo título clave en nuestras tierras es ese *Doraemon* del que ya hemos dicho maravillas en estas páginas y que no acaba, me temo, de despegar.) Y es que uno no puede evitar preguntarse quién compra de verdad los tebeos, quién los lee, qué tienen en la cabeza para consumir determinadas cosas e ignorar otras. Que los únicos títulos que parece que se mantienen de las Clamp sean este *Luchadoras de Leyenda* y el *RGVeda* que edita Norma, en lugar de propuestas más sutiles y de más calado, puede dar pistas al respecto.

No obstante, que nadie deduzca lo que no he dicho: hay más de lo que parece en *Magic Knight Rayearth*. Es un tebeo juvenil, sí, firmemente anclado en ese curioso subgénero fantástico de niñas que se transforman en guerreras mágicas y poderosas, con todas sus constantes argumentales y plásticas. Pero es también una aventura deliciosa, un trabajo rabiosamente pop en el que los lectores desprejuiciados hallarán el último refugio del existencialismo (el único que aún es concebible sin caer en el ridículo: el de falda corta, mirada limpia y Los Fresones Rebeldes de permanente banda sonora).

francisco naranjo

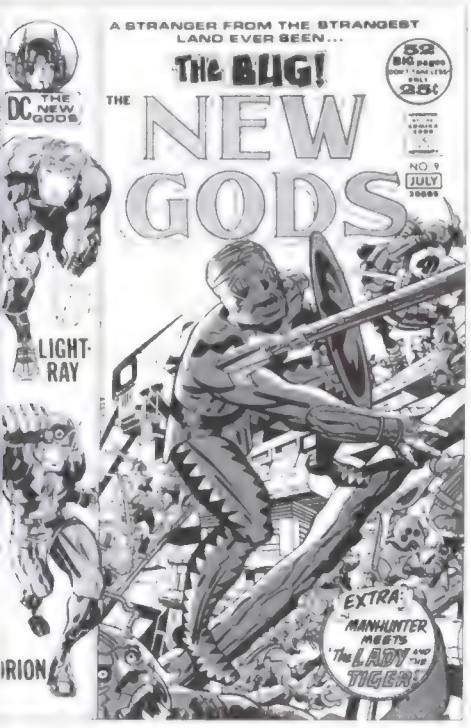
New Gods
Jack Kirby
DC Comics

The Silver Surfer
Stan Lee y Jack Kirby
Marvel

La kirbymanía está en pleno auge, según parece, como si cuatro años después de la desaparición del Rey hubiera transcurrido el tiempo suficiente para que nos demos cuenta de cuánto le echamos de menos. Prosperan fanzines tan decorosos como *The Jack Kirby Collector*, se recupera sistemáticamente su obra en colecciones de libros como *The Complete Jack Kirby* y su nombre aparece citado en este mismo *U* en reseñas de lo más variopintas. Pero aún más interesante que la actividad en torno a Kirby es la actividad del mismo Kirby, que recientemente ha vuelto a la vida con las reediciones que DC y Marvel han hecho de un par de sus viejos tebeos: *The New Gods* y *The Silver Surfer*, respectivamente.

The New Gods es, sin duda, el más esperado de estos rescates. Publicada originalmente en 1971-72, *The New Gods* era la colección troncal del ambicioso proyecto del Cuarto Mundo que Kirby emprendió en DC después de salir despedido con cajas destempladas de la Marvel clásica en cuya construcción él había sido pieza fundamental. En su momento, la resonancia del traspaso de Kirby desde Marvel a DC fue impresionante, así que para responder a la expectación, el veterano dibujante echó mano de personajes que ya había concebido durante su estancia en Marvel, pero que no había querido utilizar entonces porque se había hartado de regalar éxitos a una editorial que le maltrataba, y los combinó en una empresa de horizontes mucho más amplios de lo que nadie habría concebido. El proyecto del Cuarto Mundo abarcaba *New Gods*, *Forever People* y *Mister Miracle*, tres títulos creados por Kirby, e incluso *Jimmy Olsen*, la colección del amigo de Superman que durante un breve período estuvo incluida entre sus obligaciones. Kirby tenía 54 años y 30 de experiencia como profesional, y escribía, dibujaba y editaba las series él mismo desde su estudio en la Costa Oeste, sin ninguna interferencia editorial. Todo el mundo esperaba que ésta fuera su gran obra, su trabajo más grandioso y personal, aquello por lo que se le recordaría siempre, y Kirby respondió con la clase de contundencia que de él cabe esperar, haciendo desfilar por estas colecciones una mareante lista de héroes, dioses, semidioses, demonios, villanos, cosmogonías, mitologías y otros conceptos de rango galáctico.

The New Gods, aunque gravitando alrededor del encarnizado conflicto entre Orion y Darkseid, es una auténtica serie de protagonismo colectivo donde en cualquier número podemos embarcarnos en la odisea más o menos universal de un personaje nuevo que tanto podría resultar el macabro espectro de la muerte (Black Racer en el nº 3) como un simple insecto (Forager en el nº 9). El marco de la obra es la guerra celestial entre dos planetas de dioses, divididos arquetípicamente en el bando de la luz y el de la oscuridad. El primero es Nuevo Génesis, una especie de Paraíso idealizado en el que gobierna Izaya, el bíblico "Alto Padre", y sus dos actores principales son Orion y Lightray. Orion es el guerrero que se enfrenta a las huestes del mal con un salvajismo que a menudo le arrastra hasta el borde del abismo, y desempeña el papel de las Fuerzas Armadas de Nuevo Génesis condensadas en un solo hombre. Lightray es un auténtico hijo del Cielo, como indican su propio nombre y sus blancas ropas, despreocupado, feliz, inexperto en la batalla.El mal, por su parte, anida en Apokolips, una especie de cruce entre un campo de concentración nazi y los altos hornos de Vizcaya presidido por Darkseid, monolítica encarnación de la perversidad que resultó ser uno de los más afortunados villanos creados por el Rey en toda su carrera y el prominente dentro de DC desde su nacimiento. El campo de batalla será, por supuesto, la Tierra, donde las variopintas hordas de Darkseid buscarán la Ecuación Anti-Vida, que supuestamente ha de dar al tirano el control de todas las cosas



vivientes por medio del pensamiento. Para impedirlo están Orion, sus amigos terrícolas y sus artefactos, tales como la casi milagrosa Caja-Madre, ingenio que parece omnisciente y omnipotente y que iguala bastante las posibilidades contra un enemigo habitualmente superior en número. A partir de esta excusa argumental, lo que vamos a contemplar es el despliegue de criaturas tan enigmáticas como el frío observador científico Metron o tan viscerales como el vándalo de Kalibak, y de ideas tan aprovechables como el "Boom Tube", que permite el desplazamiento casi instantáneo entre dimensiones, o la Fuente, una energía cósmica trascendental que recuerda poderosamente a la Fuerza de *La Guerra de las Galaxias*. como muchas otras de las piezas que componen este Cuarto Mundo. Hay en todas estas criaturas y ocurrencias ecos de la obra anterior de Kirby, pero no nos confundamos. Aunque Orion y Thor están emparentados, aunque Metron y el Vigilante comparten su contemplativa posición, aunque el "Boom Tube" y el Puente Arco Iris de Asgard sirven a la misma función. *New Gods* no es ningún refrito.

The New Gods trata de una guerra y como tal, abarca a todos los individuos que integran las sociedades en conflicto y también a las víctimas atrapadas en el fuego cruzado, que en este caso son los terrícolas. La sobreabundancia de personajes, la vastedad de los decorados, la solemnidad de los temas a discutir -temas planteados maniqueamente, como es habitual en Kirby, pero también con responsable sinceridad, lo cual también es típico de él- vienen a confirmar que Kirby tenía la ilusión de dirigirse a un público un poco más adulto que el que hasta entonces le leía, un público un poco más necesitado de historias complejas. En efecto, el Cuarto Mundo parece ser la formulación definitiva del ideario que Kirby ha ido desperdigando a lo largo de años de profesión. No sólo las fronteras espaciales de la guerra Nuevo Génesis-Apokolips son tan amplias como el mismo universo -aunque Kirby siempre se acuerda de poner en relación lo cósmico con el factor humano- sino que las coordenadas temporales de esta epopeya desbordan el presente para hundir sus raíces en un pasado en el cual se ambienta la que, según confesión propia, sería la historieta favorita de Kirby entre todas las que dibujó (*The Pact*, nº 7); y aún más, se proyectan hacia un futuro que apunta irremediablemente a la sucesión de los actores presentados, a una nueva generación que quizás traiga la esperanza. Es característico que los personajes de Kirby, por más dioses que sean, representen sólo eslabones en la cadena de la historia. La visión del autor es tan amplia que abarca eras completas, sus relatos no pueden contenerse dentro de una época, una generación. Sus dimensiones, más que mastodónticas, son verdaderamente bíblicas.

Si Kirby es un torrente de creatividad sin parangón en el cómic americano que en este momento trabaja con la mayor libertad de la que ha disfrutado nunca y está en su madurez como artista, entonces, ¿cuál es el problema de *New Gods?* Quizás, precisamente, el torrente de creatividad y la absoluta libertad. Libre de toda cortapisa editorial, desligado de la influencia de ningún guionista, Kirby da rienda suelta a su imaginación... y la imaginación corre desbocada, sin control alguno, amenazando con pisotear a su paso cualquier rasgo del equilibrio que exige la estructura de una narración convencional como es ésta. Hay que decir que los golpes que descarga Kirby en cada número son enormemente poderosos. Hay que decir también que son poco precisos, a menudo yerran el blanco y acaban rozando un amplio territorio, sin machacar nunca ningún punto concreto. Los personajes se presentan con velocidad cegadora -y cuando decimos personajes queremos decir presencias que a menudo arrastran consigo una historia presentida, un entorno adivinado, un universo a descubrir-, y sin apenas habernos dado tiempo a verlos de refilón, ya han desaparecido de escena a la misma velocidad para dejar paso a una nueva criatura, igual de fascinante, igual de destinada a apartarse de nuestra atención ante el apremio de la que le sucederá. Lo que a otros les habría dado para desarrollar gestas interminables, Kirby lo solventa en un solo episodio, en un puñado de páginas, a veces en un par de viñetas. Es como si se nos mostrara un mundo maravilloso escondido en una caja de cartón y al momento se cerrara la tapa antes de que

hubiésemos podido apreciar los detalles, y mucho menos alargar la mano para tocarlo. Kirby fabula como respira, podríamos decir que inventa por defecto, pero carece del menor sentido crítico para desechar el exceso de equipaje, para organizar sus ideas, para presentárnolas de forma distinta que a borbotones, prácticamente a voces. Para colmo, su dominio de la prosa es deficiente, o como poco *singular*, lo que deriva en diálogos y textos algo farragosos. Posiblemente fue en *New Gods* donde mejor escribió, pero aún así su sintaxis y su léxico a menudo resultan un tanto obtusos, mucho más cuando de continuo revelan no estar a la altura de su dominio de los aspectos gráficos de la obra.

Esto no quita para que *New Gods* sea una serie magnífica, fascinante, hipnótica, vigorosa, donde al menos cuatro o cinco episodios se cuentan entre lo mejor que dejó Kirby en toda su carrera, particularmente aquellos en los que se hace hincapié en las sorprendentes respuestas del espíritu humano ante las situaciones límite (*The Glory Boat!*, *The Death Wish of Terrible Turpin!* y *The Bug* son estremecedoras parábolas) y Orion y Darkseid se convierten en personajes secundarios, testigos de dramas más íntimos y más devastadores. Pero tal vez la saga del Cuarto Mundo se haya malinterpretado con demasiada frecuencia y de forma interesada para enarbolarla como bandera de la lucha personal de un autor contra los diabólicos editores capitalistas. ¿Podemos estar tan seguros de que Kirby tenía la intención de transmitir un mensaje personal con este proyecto, en vez de afrontar simplemente un nuevo trabajo como tantos en su larga carrera? ¿Tan distinto es *New Gods* de lo que había hecho antes en *Thor* y posteriormente volvería a hacer en *The Eternals* y *Captain Victory?*

Planteo la duda, sin emitir una opinión definitiva. Lo cierto es que el Cuarto Mundo fue una saga maldita a la que los años no han hecho más que rodear de nuevas sombras y enigmas. Cancelados todos los títulos por las bajas ventas (aunque los kirbynófilos siempre se han negado a aceptar esta versión oficial, achacando el cierre a alguna misteriosa conspiración), DC le ofreció a Kirby la ocasión de concluir la historia añadiendo un capítulo final a la reedición de *New Gods* que llevó a cabo en 1984. Debido a una serie de desgraciados malentendidos editoriales, este colofón acabó siendo todo lo contrario de lo que Kirby pretendía en un principio, y, de hecho, dejó a público, editor y autor aún más descontentos que antes. Esta nueva reedición omite la desafortunada coda y se presenta en un manejable volumen de precio muy asequible, pero con el inconveniente de ofrecerse en blanco y negro (el original era, por supuesto, a color) y, para rematarlo, con el añadido de unos tonos grises que reducen a confusos amasijos muchas de las abigarradas escenas épicas a las que tan aficionado era Kirby. En fin, que la gran ópera incompleta del comic book de superhéroes parece condenada a provocar la frustración eterna.

Antitética tanto en contenido como en aspectos formales es la reedición de la novela gráfica *The Silver Surfer* que Stan Lee y Jack Kirby realizaron en 1978. La presentación, en un hermoso librito de 100 páginas que respetan esos entrañables puntos gordos de la primitiva cuatricromía, anticipa el esplendor de un tebeo que sorprenderá a quienes no lo conozcan. Este *Silver Surfer* pertenece a la segunda época de Kirby en Marvel, cuando volvió de DC con la cabeza gacha para realizar las menos valoradas de todas sus series modernas: *Pantera Negra*, *2001: una odisea del espacio*, *Hombre Máquina*, *Dinosaurio Diabólico*, el *Capitán América* del Bicentenario. Se acostumbra a enterrar al Kirby de esta época bajo el demoledor adjetivo de "decadente". Craso error. Kirby podría estar más o menos lúcido, pero nunca fue decadente. Mientras que todas las series mencionadas las escribió él mismo, para este proyecto especial de *Silver Surfer* se reencontró con su conflictivo

THE EVIDENCE IS ALL AROUND US! WHERE IS THERE A MAJOR METROPOLIS WHICH HAS NOT BEEN RAVAGED BY AN ENEMY'S BOMBS OR ITS OWN NATIVE OUTBREAK OF CRIME AND POLLUTION?
HUMANITY IS SENSE-LESS SICK AND SAVAGE. IN THE NAME OF REASON-- LET IT PERISH!
I HAVE HEARD ENOUGH!

ex-socio, Stan Lee, que por entonces ya no escribía de forma habitual, elevado (o relegado) a tareas directivas y de relaciones públicas.

Lo especial del proyecto reside en que consiste en un tratamiento de guión para una posible película, pero en formato de historieta. Esto significa que *The Silver Surfer* no tiene nada que ver con la continuidad del Universo Marvel, es una historia completa y cerrada, accesible para cualquier persona que jamás en su vida haya leído un tebeo de enmascarados en calzoncillos. Lo que se nos relata es la llegada de Galactus a la Tierra, conducido por su heraldo Silver Surfer. Pero esta vez no existen los Cuatro Fantásticos, ni el Vigilante, ni nada ajeno a lo real excepto estas dos criaturas celestiales. La superior, Galactus, es un gigante estelar que se alimenta de mundos cuya energía consume para abandonarlos después vacíos y muertos como cascarones cuya pulpa ha sido devorada. Lee y Kirby, aquí y también en sus apariciones en el Universo Marvel, se cuidan muy mucho de presentarlo como un villano o una encarnación de lo maligno. Es sólo una fuerza de la naturaleza, una figura divina que está por encima del bien y del mal, y su presencia en la Tierra significa para sus habitantes que ha llegado el Juicio Final. La inferior, Silver Surfer, es el perro perdiguero que pone la presa a los pies de su amo, y la historia nos contará cómo en este sabueso prende la chispa de la conciencia para inflamarse en un compromiso moral exento de cualquier concesión a las circunstancias. Una vez descubre el amor y la compasión hacia el planeta que su señor va a consumir, Silver Surfer sólo puede declararse en rebeldía ante Galactus, aún sabedor de que carece de fuerza alguna ante quien no sólo es su dueño, sino su creador. Pero es que Silver Surfer es un vehículo para el idealismo más puro e innegociable, la quintaesencia destilada de los constituyentes de responsabilidad y heroísmo que mueven a todos los héroes Marvel originales. Quizás por eso su mismo diseño sea el más sencillo y puro de todos: un blanco inmaculado, sin ninguna marca identificativa.

Puede que esta visión de Silver Surfer no fuese la que tenía en mente Kirby cuando lo creó, y ni siquiera cuando dibujó esta "novela gráfica". Sus colaboraciones con Lee no fueron casi nunca cooperativas. Más bien, guionista y dibujante tiraban cada uno de las historias y personajes hacia su propio campo sin preocuparse de lo que el otro pretendía contar, obligando Kirby a Lee a dialogar escenas y personajes que Lee no quería, y que finalmente el guionista reconducía en un sentido opuesto al que el dibujante había querido darle. Los despojos de esta guerra sin cuartel, las páginas que nos han llegado a los lectores, no pertenecían finalmente ni a uno ni a otro. Para los fans de Kirby, lo que hacía Lee es pervertir las intenciones del argumentista-dibujante, pero resulta difícil coincidir con esa postura cuando el resultado de la perversión, o al menos de esta perversión concreta, se compara con los resultados obtenidos por Kirby sin mixtificar. *The Silver Surfer* se beneficia de la portentosa imaginería de Kirby, tan brutal, tan rica en matices, tan versátil e incansablemente intrigante como siempre. Gráficamente, este álbum es tan bueno como lo mejor del Rey (¿no será lo mejor acaso?), de lo cual hay que agradecerle la parte que le corresponde al entintado de Joe Sinnott, probablemente junto a Mike Royer quien mejor acabó los lápices de Kirby. Pero, comparado con *New Gods*, *The Silver Surfer* tiene más cambios de ritmo, se desliza más fluido, reparte mejor sus esfuerzos, está relatado con menor impaciencia y con mayor sabiduría. Y aunque la verborrea de Lee pueda resultar por momentos excesiva y un tanto tediosa -sus personajes debían de acabar con la garganta seca de tanto parloteo y tanto monólogo shakespeariano-, indudablemente es más grácil y de mejor lectura que la adoquinada literatura con la que Kirby empedró sus propios guiones.

La división de pareceres entre los dos hombres es evidente. Su manera de enfocar los temas, su filosofía de la vida, no pueden estar más enfrentados. El hondo y algo inarticulado discurso de *New Gods* difícilmente casa con la barnizada moralina dominguera de *The Silver Surfer*. No se puede decir que los dos sumen sus esfuerzos para desembocar en una síntesis integradora y superior, entre otras cosas porque cada uno dedica al menos la mitad de esos esfuerzos a derribar lo que el otro ha construido. Pero es la energía desprendida de ese choque la que hace que esta historieta crepite con oleadas de un fuego cósmico y nebuloso representado por circulitos negros fundidos en magma que se enrosca en los dedos al pasar la página. Y eso no se ve todos los días. Ni en los tebeos, ni en los toros.

Trajano Bermúdez

INQUIETO POR LAS BRUMAS DE MI FUTURO LABORAL, ACUDÍ A UN VIDENTE DE MODALES ESTAMPADOS...
"LE VEO BRILLAR MUY POR ENCIMA DE SUS CONTEMPORÁNEOS" VATICINÓ...
QUIZÁ DEBÍ ROGARLE QUE FUERA MÁS PRECISO...
FILAMENTOS LOPERENA
JAVIER

©javier olivares

los 3 marcianos
LOS TRES MARCIANOS SON UNOS TIPOS COOL...
QUISIERA ALGUNAS REFERENCIAS ADECUADAS PARA MI FANZINE...¿SE TE OCURRE ALGO?
¿MAZINGER Z?...¿DIVINE?¿TORREBRUNO?¿CHICHOLINA?¿LENIN?...¿ELVIS?...UH...¿LÓPEZ VAZQUEZ?
BUF... CREO QUE TODO ESTO YA ESTÁ CADUCO...
¡YO TENGO UNA INTERESANTE REFERENCIA!... BENITO PEPYS, QUE (TRAS GANAR UNA ETAPA DE "EL DOBLE DE LOS FAMOSOS") EMIGRÓ A HOLLYWOOD, DONDE SE MUERE DE HAMBRE CON SU ESPECTÁCULO CALLEJERO "POPEYE'S DRUG TEST"...
PERO ADEMÁS... ¡SÓLO LO CONOCEMOS NOSOTROS!
¡WAW!
¡VA A IR EN LA PORTADA!!
MANEL FONTDEVILA/S

©manel fontdevila

Pablo Pachin y su perro Pachin Pablo

YA ESTOY AQUÍ...¿ME HE PERDIDO ALGO?
NO, LLEVAN UN RATO ASÍ...
AAHS ¡SIGUE! AAAAH ¡FUERTE! AAAAH METELA HASTA MÁS! AAAH MÁS AAAH! ÑIC ÑIC AAAAH
EL DE DEBAJO DE DORIS EVERYDAY, ¿QUIÉN ES?
EL FONTANERO.
ESO EXPLICA MUCHAS COSAS.
AAH? MÁS AAAH! FUERTE UF UF! UF! MÁS UUUF! ÑIC ÑIC AAAH DÁMELA TODA AAAAH!

©josé luis ágreda

PABLITO
Dibujante Español
A PABLITO LE HAN EDITADO UN COMIC-BOOK Y ESTÁ EN UN SALÓN DEL COMIC PARA FIRMAR EJEMPLARES
GRRR!
GRRR! NO ME MIMES
MIRA ESOS NIÑATOS COMO SE PIRRAN POR LA FIRMA DE CEES PINOL
©sergio 98
BASADO EN VARIOS HECHOS REALES.
¡BUENAS! ¿ME PODRÍA FIRMAR ESTE COMIS?
SI, ¡CLARO POR SUPUES...
HEY!
ESTO NO ES MÍO!
ES DE CARLOS PACHECO!
YO SOY EL DIBUJANTE, PABLITO!
NO CARLOS PACHECO
YA
¿Y SABES CUANDO VA A VENIR EL?
ZAS!
EH MIRAD! SANTIAGO SEGURA!
HOLA AMIGUETES!

©sergio bleda

Los libros del camaleón presenta:

La noche del MURCIÉLAGO

Por Trajano Bermúdez

LOS LIBROS DEL CAMALEON-2
la noche del
MURCIELAGO
Trajano Bermúdez
Hazañas, secretos y enemigos de BATMAN en cómic, cine y televisión

Libro 240 págs.
1.650 ptas.

En las noches de Gotham
alguien vigila tus movimientos.
Averigua quién es.

MANGA FILMS: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA

Estreno en vídeo el día 2 de Abril.

NEON GENESIS EVANGELION™

Genesis 0:6

"Por fin han encontrado al cuarto niño..."

TAMBIÉN DISPONIBLES 0:1 0:2 0:3 0:4 0:5

Y muy pronto...

DRAGON BALL GT

© 1995 GAINAX/Project EVA.-TV Tokyo.
Todos los derechos reservados.

EL-HAZARD 2

Viaja al mundo de EL-HAZARD con la 2ª entrega de esta apasionante serie.

"El dios demonio está a punto de despertar, ¿podrán MAKOTO y sus amigos evitar la destrucción de EL-HAZARD?"

Estreno en vídeo el día 29 de Abril.

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

La Batalla de los Dioses

Por fin en nuestro país las películas inéditas de SAINT SEIYA

Estreno en vídeo el día 29 de Abril.

MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. (93) 238 40 30 • Fax (93) 238 40 33
http: //www.mangafilms.es • E-mail: manga@mangafilms.es